

《游戏设计与策划》- 案例

《国之封印》游戏策划案

3D 多人在线角色扮演游戏

目 录

第一章 概述	6
1.1 简介	6
1.2 游戏内容	7
1.3 游戏特色	8
1.4 游戏平面地图展示	10
第二章 游戏背景.....	13
第三章 游戏元素.....	15
3.1 种族说明.....	15
3.2 形象设计	15
3.2.1 人类.....	15
3.2.2 蜥蜴人	16
3.2.3 兽人族	17
3.2.4 地兽族	19
3.2.5 精灵族	20
3.2.6 半人马族.....	21
3.3 职业	24
3.3.1 基本职业属性	24
3.3.2 转职职业属性	26
3.4 游戏NPC 设计.....	28
3.4.1 敌对NPC.....	28
3.4.2 情节NPC.....	50
3.5 道具设计	57
3.5.1 武器.....	57
3.5.2 装备.....	86
3.5.3 其他道具.....	148
第四章 系统	152
4.1 基本系统	152
4.1.1 设计需求.....	152
4.1.2 设计目的.....	152
4.1.3 概述.....	152
4.1.4 详细说明.....	153
4.1.4.1 时间规则.....	153
4.1.4.2 死亡与复活规则	153
4.1.4.3 战斗规则.....	157
4.1.4.4 主界面.....	163
4.1.4.5 操作规则.....	166
4.2 组队系统	167
4.2.1 设计需求.....	167
4.2.2 设计目的.....	167

4.2.3 简要概述.....	167
4.2.4 详细内容.....	168
4.2.4.1 基本功能:.....	168
4.2.4.2 特色部分.....	176
4.3 宗教召唤系统.....	177
4.3.1 设计目的:	177
4.3.2 系统功能:	177
4.3.3 详细规则:	177
4.3.4 BOSS 设计:	184
4.4 行会系统	201
4.4.1 设计需要.....	201
4.4.2 设计目标.....	201
4.4.3 概述.....	201
4.4.4 详细描述.....	202
4.4.4.1 基本功能部分	202
(一) 建立行会:	202
(二) 行会标志	209
(三) 职位划分	210
(四) 行会等级	211
(五) 行会资金	214
(六) 招收会员:.....	217
(七) 行会联盟:.....	222
(八) 解散行会	224
(九) 税收:.....	225
4.4.4.2 增强功能:	225
4.4.4.3 显示效果部分	227
4.4.4.4 服务功能部分	227
4.5 聊天系统	227
4.5.1 设计需求.....	227
4.5.2 设计目标.....	227
4.5.3 概要描述.....	227
4.5.4 详细描述.....	227
(一) 基本功能部分.....	227
1.1 选择聊天对象.....	227
1.2 聊天输入框.....	228
1.3 聊天内容	228
1.4 系统显示区域.....	228
1.5 聊天频道及功能.....	228
(二) 覆盖模式功能部分	229
(三) 显示效果增强部分	229
3.1 字体颜色	229
3.2 字体大小	229
3.3 清屏.....	230
3.4 滚屏.....	230

4. 功能增强部分	230
4.1 快捷键	230
4.2 玩家搜索	230
4.6 升级系统	231
4.6.1 设计需求:	231
4.6.2 设计目的:	231
4.6.3 概 述:	231
4.7 地图系统	234
一、世界地图设计	235
游戏世界地图	235
二、各大陆地图设计	236
城市设计	245
4.8 任务系统	255
4.8.1 设计需求与目的	255
4.8.2 概述	255
4.8.3 详细描述	255
1. 任务流程	255
1.1 概述	255
1 .1. 1 新手任务:	255
1 .1. 2 转职任务	255
1 .1. 3 主线任务	255
1.2 详细介绍	256
1 .2. 1 任务树	256
1 .2. 2 新手任务	256
1 .2. 3 转职任务	258
1 .2. 4 主线任务	261
4.10 交易系统	268
4.10.1 设计目的	268
4.10.2 概要描述	268
一、玩家与玩家之间的交易分成为以下几点:	268
二、玩家与NPC 之间的交易, 过程与其相似, 更为简单, 具体如下:	268
4.10.3 详细描述	268
1. 玩家与玩家之间的交易	268
1.1 确认交易部分	269
1.2 正式交易部分	269
1.3 双方确认	270
1.4 确认交易部分	270
1.5 交易失败部分	270
2. 玩家与NPC 之间的交易	270
2.1 提出交易部分	270
2.2 正式交易部分	271
2.3 交易失败部分	273
4.11 好友系统	273
4.12 雇佣系统	277

4.12.1 设计需求:	277
4.12.2 系统功能:	277
4.12.3 详细规则:	277
4.12.4 界面设计:	278
4.12.4NPC 设计:	288
4.13 技能系统:	294
4.13.1 设计需求:	294
4.13.2 基本说明:	294
4.13.3 详细规则:	294
4.13.4 技能树:	299
骑士职业技能树:	299
弓箭手职业技能树:	300
法师职业技能树:	301
祭祀职业技能树:	302
4.13.5 技能设计:	303
1. 光明系 (16 种):	303
2. 黑暗系 (16 种):	320
3. 水系 (16 种):	336
4. 火系 (16 种):	352
5. 地系 (16 种):	368
6. 电系 (16 种):	384
7. 风系 (16 种):	400
8. 逃生技能 (每个种族一个, 共 6 个):	416

第一章 概述

1.1 简介

游戏名称 (Game Name) : 国之封印

游戏类型 (Game Style) : MMORPG

游戏主题 (Subject) : 魔幻

视觉风格 (Rendering) : 完全写实, 魔幻

建 筑 (Build) : 3D 写实 真实比例

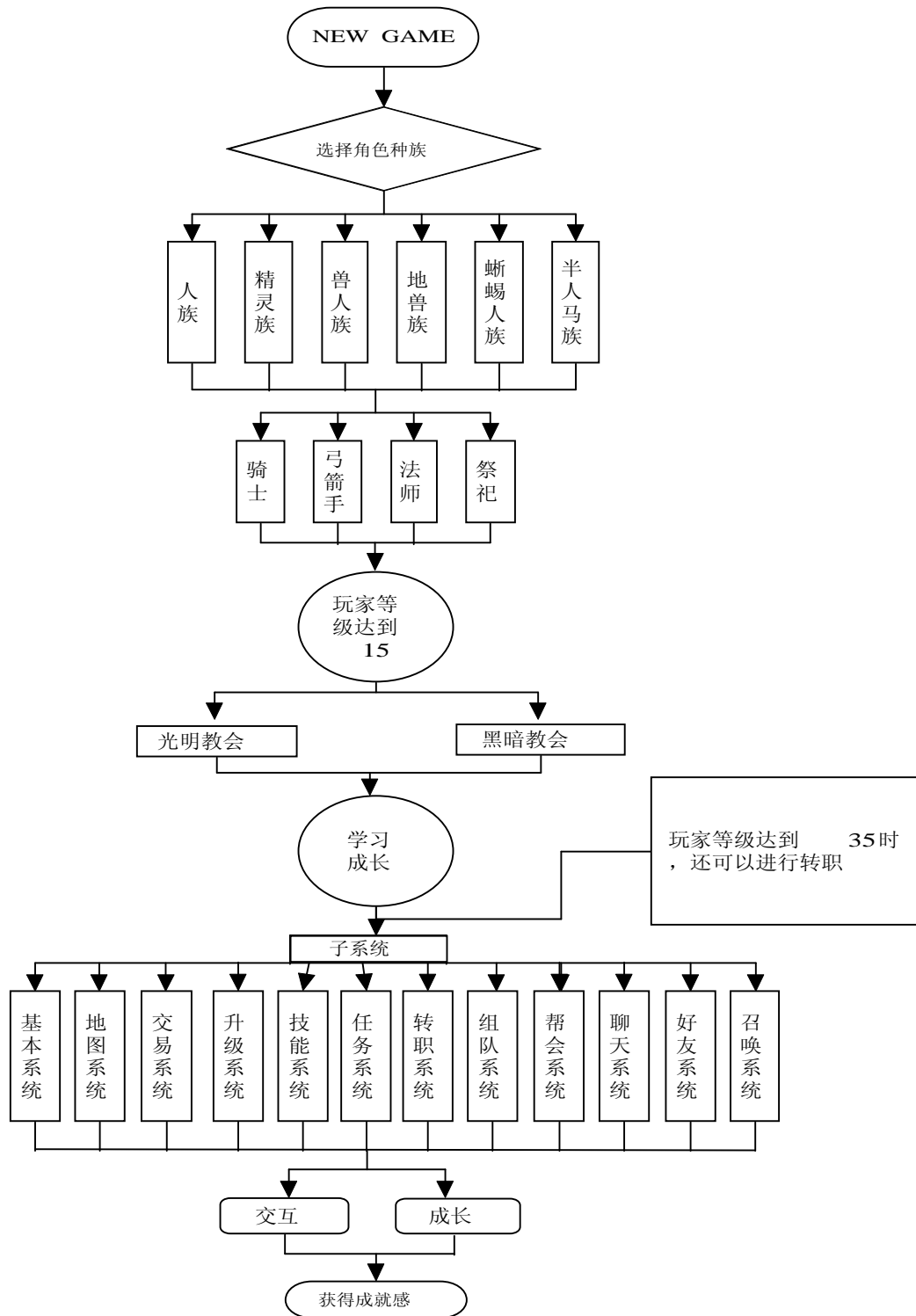
1. 人 类: 以中世纪哥特建筑形式和风格为主, 高大, 结实, 材质以灰色, 黑色的石块为主。表现出宏伟的气势!
2. 蜥蜴人: 沼泽地带建立的用木材和石料建成的群体建筑, 房屋相对集中。
3. 兽人族: 材质以粗糙的石块和木块为主, 结构紧凑, 简陋, 表现出粗犷和实用的风格。
4. 地兽族: 地面部分只露个门洞 (低矮, 结实) 出来, 地下建筑以石柱, 石板搭砌而成。表现出破旧和灰暗, 洞内呈现交错相同的布局。
5. 精灵族: 材质以树木, 藓苔为主, 结构松散, 与森林融为一体, 表现出与自然和谐的状态。
6. 半人马: 用石头、树木搭建的结构紧凑、布局合理的房屋建筑。

角色 (Role) : 1/8 (详情见第六章 游戏元素)

视角 (View) : 自由变换

战斗类型 (Battle Style) : A.RPG

1.2 游戏内容



1. 游戏提供了人类、精灵、蜥蜴人、兽人、地兽、半人马这六大种族和骑士、法师、弓箭手、祭祀这四种职业供玩家在进入游戏时进行选择。
2. 玩家可以通过个性化形象设计系统对所选种族形象进行改变发型、发色、脸型、肤色的个性化选择。
3. 玩家人物等级最高可以提升至 80 级。
4. 玩家在最初进入游戏时都将进入一个名为桑瑞斯的中立城市并由 NPC 指派去做一些初等级的任务，通过任务玩家可以得到初级装备、金钱、经验值等奖励。
5. 在各大城市当中为玩家设立了交易 NPC，目的是让玩家方便的购买武器、装备、药品等物品。
6. 玩家人物等级提高到 15 级时，可以通过完成不同的任务进行教会选择，游戏设定了两大对立的教会即光明教会和黑暗教会，一旦玩家进行了教会的选择今后将不能重新选择。
7. 玩家人物在选择教会之前，每提升一个等级玩家将得到 3 点自由属性点，选择教会以后每提升一个等级玩家将得到 5 点自由属性点。
8. 进入两大教会之后，玩家可以来往于敌对和中立地区之间，在不同的地方练级。
9. 在光明城市—陆思福、黑暗城市—哥鲁迷、中立城市—桑瑞斯及迷失之城中都为玩家设立了市场供玩家进行物品买卖。
10. 进入两大教会之后，玩家人物等级提升到 35 级时，可以同过各自的职业技能导师完成转职任务来进行转职。转职后的玩家人物将得到更强的技能和装备更高等级的装备。
11. 玩家人物等级达到 45 级时，可以建立家族（帮会），系统会随机在玩家所属教会势力范围内给定一处帮会据点，由玩家自己进行帮会建设。

1.3 游戏特色

1. 家族系统

1. 族长可以自由挑选喜欢的图标或是字样来作为家族徽章，家族徽章对玩家的攻击力或防御力有加成。
2. 家族要想得到对某座城池的主控权，要对指定 NPC 提出申请并接受怪物攻城的考验
3. 玩家建立的家族可以在自己教会的地盘上建立家族据点，在据点里可以建造家族市场，凡是本家族成员都可以在这里买卖物品。还可以建立一些简单的防御设施，在进行家族战争的时候可以进行防御。当然建立家族据点是需要家族有相当实力的，家族战争中是以将对方家族据点的代表家族象征的旗帜夺回到自己家族据点为胜利标志的，一旦家族据点被攻占家族族长就必须选择本家族的生存方式，是解散还是寄人篱下。如果是不同教会之间的家族战争，被击败的家族只能选择解散。而战胜的家族不仅可以得到扩充家族势力的机会，还可以得到一些系统给定的战利品。
4. 家族资金：
 - (一)来源：得到城池的主控权之后，在本城池中开设商店的玩家要交纳卖出资金总额的 0.2%作为城池主控家族的家族资金和家族内部人员的捐献
 - (二)资金消耗：家族资金用来购买守城 NPC（NPC 主要是守护城池和维护 城内秩序）购买城池中间旗杆的防御，还可以用来做在攻城战或是家族战中

击杀对手的奖励

2. 装备系统

1. 游戏中玩家不再是只能够通过镶嵌宝石，神符等提升装备的性能和属性。也可以通过接受特定 NPC 的祈祷和诅咒来获得性能和属性上的提升。
2. 为每个玩家增加了一套“魔幻装”，附加在自身装备的外部，若脱掉亦可看到自身装备，用来提升玩家的隐藏属性（如：对于法师来说，可以选用加释放时间减少的属性的魔幻装。骑士则可以选用加把生命的 5%转换为攻击力的属性的魔幻装）。玩家只能通过打 BOSS 来获得魔幻装（属性随机，限制使用等级）

3. 技能组合系统

1. 增加了技能组合的功能（即 3 种技能），玩家在游戏中可将自身的任意 3 种技能组合在一起成为一种技能，通过组合生成的技能会保持原 3 种技能的动作，攻击力不变，但更具连贯性。）此功能仅限于近身攻击的技能和辅助技能。
2. 每个种族都有一个天生的独特技能。

4. 雇佣兵系统

游戏中设有雇佣兵营地，这里有各种各样很多的雇佣兵，即付钱后可以受玩家控制的 NPC，而且玩家也可以在这里做雇佣兵，以雇佣的形式跟随雇主去作战（种族战争，宗教战争，单人或多人的 PK,打 BOSS 等）雇佣兵玩家在完成任务后可以得到预约的钱财或其他利益。

5. 市场系统

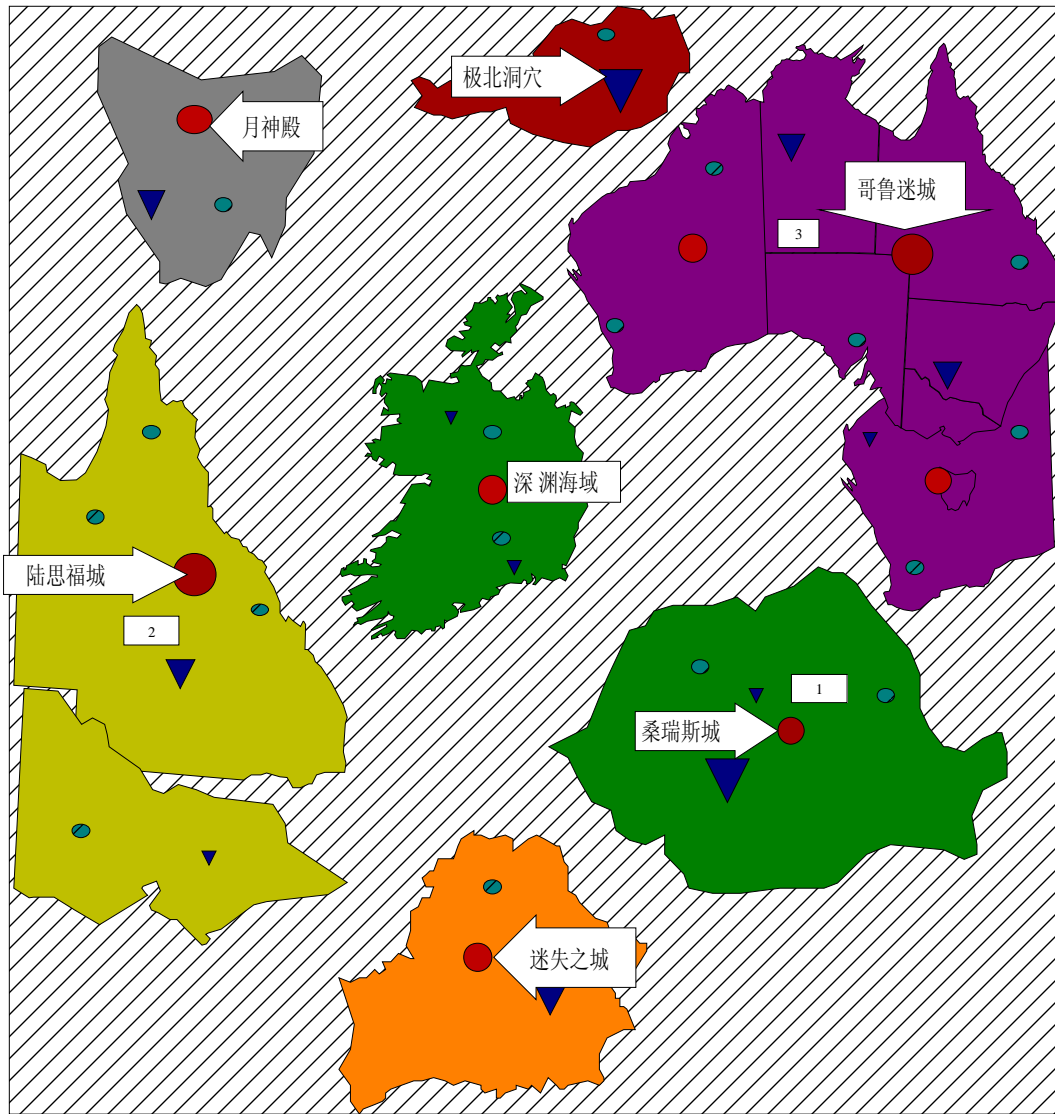
两大不同教会之间可以进行通商，市场的规则有点像现在的股市，玩家可以通过市场的信息栏得到最近热买的商品名称，近几天的价格均线等等一些信息。不仅可以拍卖自己的商品还可以发布求购信息，但玩家在购买成功一件物品后必须亲自到达物品拍卖地领取商品。如果是在不同教会主城中拍卖得物品，玩家就必须到自己教会的主城获取。这样可以在不打怪升级的情况下通过对商品的买卖成为市场的霸主。

6. 宗教召唤系统

为了避免教会战争时无聊单调的群体 PK 现象，增加对战时的乐趣和突出教主在教会战争中的特殊地位，故设计此系统。

在教会战争进行之前的 3 个小时之内，祭祀职业的玩家站在规定坐标的位置上，经过一段时间的持续作法，会召唤出属于本教会的强大 BOSS 为己方战斗。

1.4 游戏平面地图展示



图例：



城市

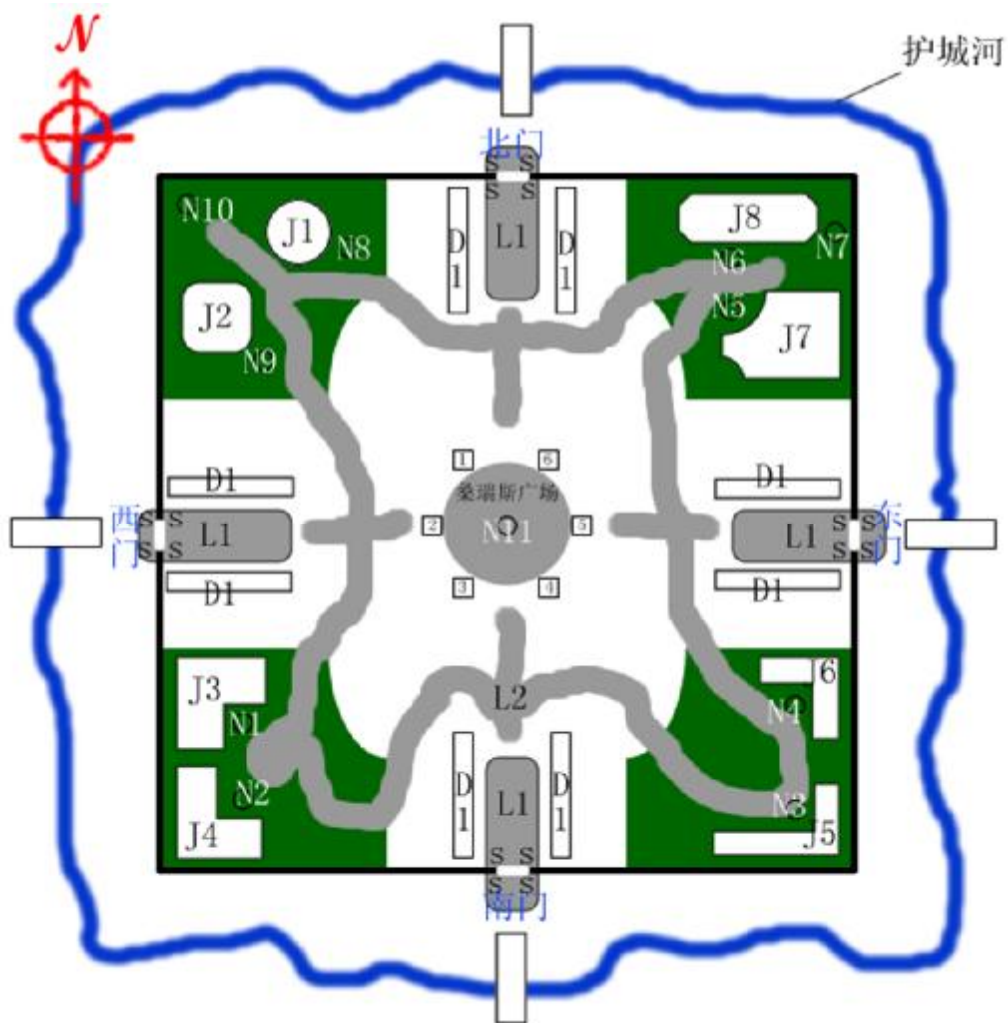


地下洞穴入口



村庄

中立城市——桑瑞斯平面图



地图说明：

123456 位各种族英雄神像

D1：路边小花坛

J 代表建筑，建筑样式可以根据门前的 NPC 设计

L1：石块大陆 L2：石子小路

N1：武器商人 N2：防具商人 N3：药品商人 N4：杂货商人

N5：骑士技能导师 N6：弓箭手技能导师 N7：老乞丐 N8：法师技能导师 N9：祭祀技能导师 N10：神秘青年 N11：桑瑞斯城主——卡迪亚·桑瑞斯

S：守卫

说明项目	取值（米）	形象说明	备注
城市大小	400×400		
城墙厚度	2	城墙的整体风格为西方中世纪城堡建筑风格，灰色大石块堆积而成，高大雄伟	城墙四角均设立高出城墙 5 米的圆形塔楼，半径为 5 米，塔楼顶部为尖顶，内部为旋转式楼梯
城墙高度	10		
城门宽	15	城门为大型木桩并排钉成的双开大门，城门两侧是半径 2.5 米的圆形小塔楼，高度为 12 米，城门顶部是贯穿两座小塔楼的廊桥，全部为石头建筑。	
护城河大桥	长 15，宽 7	大桥距离城门为 30 米，设计风格为石板拱形桥，桥头两侧立有雄狮面朝外	

第二章 游戏背景

在混沌的希加图大陆，一个充斥着剑与魔法的时代。各种族的生物生活在这片古老而神秘的大陆上，长期以来他们为了生存，争夺有限的资源和维护各自荣誉而不停的征战着。在广阔的平原上，起伏连绵的山地里，一望无际的黑色森林中，繁华的城镇及神秘的地下生活6个种族。他们是：人类，精灵族，兽人族，地兽族，蜥蜴人，及半人马。

由于六大种族之间频繁战争破坏了远古的封印（魔界的封印），魔族从远古的封印中解脱出来，魔族的统治者策划了一个可怕的阴谋，组建了一只强大恐怖的魔族军团从而实现自己的野心——消灭异族，统治整个世界！魔族军团的数量之多远远超过了6种族的数量之和，这些外来的家伙体形巨大，性情凶残，他们不但经常攻击和掠夺6种族的传统居住地和资源，而且以这些种族的肉体 and 灵魂为食。令弱小的6种族一方面痛恨至极，一方面又胆战心惊。面对强大的魔族，六大种族在生死存亡之际不约而同的达成了共识，停止内战并共同抗击魔族。

人类，是受上帝偏爱的，具有最高智慧的种族，但上帝在给予他们最高智慧的同时，也给他们带来了另外两样可怕的东西——自私和贪婪。早在几百年前，伟大的人类英雄霍德曼统一了各个分散而弱小的人类部落，并建立了强大的萨尔斯王国，在人民的欢呼声和热烈的拥戴下，霍德曼做上了强大的萨尔斯王国的国王，在这位伟大国王的治理下，国家呈现出繁荣昌盛的景象，人民也过着幸福安定的生活。可是好景不长，贪婪而阴毒的大臣塞里斯早已对国王的宝座窥望以久，终于在一个阴森可怖的夜晚伙同早已勾结好的王妃害死了年老的霍德曼国王，并逐了还很年轻的王子爱德华，然后假造遗书，篡取了王位。但几个月后，勇敢而坚强的王子爱德华潜回宫中，然后突然出现在正在进行朝议的诸大臣和塞里斯的面前，并当场揭露了塞里斯和王妃的阴谋……就这样萨尔斯王国分成了支持王子和塞里斯的两派，双方的军队不断的混战着，消耗着，后来王子虽然打败了塞里斯，但曾经强大的萨尔斯王国已经被严重的削弱了，不再强大。在强大魔族的疯狂进攻下，曾经不可一世的人类也不得不放弃家园，他们唯一的希望就是撤退，寻找其他生存的空间。

精灵族，他们一生当中的绝大部分时间是在自己美丽的家园——远古森林度过的，他们也是世界上高智慧的种族。但与人类不同的是精灵们是崇尚自然，不懂得私利，天性和谐的种族。由于对自然的崇拜，他们得到了月亮女神的庇护和祈祷，并赐予了他们神奇的月亮井，在月亮井水的作用下，精灵们是长生不老的，永远都那么年轻和秀美。他们只希望在这美丽的远古森林里陪伴着自己的兄弟姐妹和永远和平的生活下去，当然还有他们的领袖——法力深不可测的里奥尼长老和他的夫人玛丽亚。只要没有人来侵略他们的家园，里奥尼长老是不会发动他的族人去战斗的。但是强大的魔族军团在征服人类后，就直接把矛头指向了美丽的远古森林……很快，在一场实力悬殊的战斗后，里奥尼长老不得不带领残余的精灵部队撤离。

蜥蜴人，一个喜欢居住在干旱山地的奇异种族，长期的山地生活，造就了蜥蜴人敏捷的身手，各个都有着高超的格斗技巧；干旱的环境使他们身上布满了细致的硬质鳞甲以防止体内水分的蒸发。虽然在他们伟大首领图蒂特的英明指挥下，这些优秀的战士们依托连绵起伏

的山地和强大的魔族展开了旷日持久的生死之战，但无奈双方的实力相差太大了，最终，在首领图蒂特的命令下，蜥蜴族人们恋恋不舍的告别了他们世代生活的家园……

兽人族，这个大陆上原本最不开化，最野蛮的种族，在结束了各部落之间的斗争和分歧后，牛头人，萨满和巨魔们重新站到了一起，靠着结实的身躯和无谓的牺牲精神，兽人们在这个大陆上艰难的生存下来。他们拥戴帮助他们解决了分歧和斗争的年老的萨满祭祀科洛尔为全体兽人的酋长，在酋长科洛尔的英明领导下，好战的兽人们打败了其他种族的一些比较弱小的部落，为自己赢得了更广阔的生存空间。正当他们准备为自己赢得更多的生存空间和荣誉时，强大的魔族军团出现了，虽然勇敢的兽人们进行了顽强的战斗，但随着强壮的牛头人战士一个接一个的倒下，顽强的兽人们最终不得不选择放弃，放弃他们用鲜血和生命换来的土地……

地兽族，他们是天生的富翁，因为他们有着对矿石和宝藏灵敏的嗅觉和在黑暗中极好的视力。这些特性使得他们很容易发现地下和黑暗中的事物，天生的超强的嗅觉能力，使得他们很容易嗅到敌人的气味，因此他们能够很容易躲避战争。在已经感觉到恐怖的魔族军团即将到来时，这些机灵鬼们知道自己不是魔族军团对手，他们也不想看到那些巨大的怪物扒开他们苦心挖掘的地洞，然后毫不留情的杀死每一个他们见到的地兽，最后在占有自己积攒了多年的宝石和财产……所以在魔族军团到来之前，精明的地兽族头领米拉就组织他的族人尽可能多的带着财宝逃走了。

半人马，在广阔的马里洛斯天然草原上，经常可以看到很多人头马身的怪异生物在成群结队的飞奔着，他们就是既具有较高智慧，又最善于和动物交流的半人马族。长期和草原上的动物们生活在一起，使半人马族具有高速奔跑的能力，可以毫不夸张的说，一旦需要时，他们可以以快速的奔跑追赶上或摆脱掉其他任何种族的敌人。还有类似其他四肢动物的形体和行走方式使他们很容易地得到绝大多数动物的接纳，在和动物们一起生活的过程中，他们逐渐掌握了动物的语言，进而得到了很强的和动物沟通的能力。在需要时，他们可以说服动物们和他们一起作战。在半人马首领诺斯兰的领导下，半人马族在马里洛斯草原上逐渐强大起来，当凶残强大的魔族军团破坏了他们的家园后，半人马族也加拉入了抗击魔族军团的阵营。

面对着背井离乡的相同境遇，六种族不约而同的迁徙到这个大陆上唯一比较安全的地方——桑瑞斯城，因为这里四面环海，只能通过船只和传送门进入，而魔族战士庞大的身躯是不可能使用船只的，魔族军团中也只有很少量的飞行单位，当然魔族的战士是不懂得使用传送门的，只有少量身形较小的魔族战士才可以乘船进入桑瑞斯城，由于它们身形较小，所以这些魔族战士的战斗能力都不是很强，这些低等的魔族战士还不至于毁灭这块 6 种现在唯一的栖身之地。或许此时，六种族应该真正地团结起来，但过去长期的战乱使所有人都拥有了不同的信仰，六种族内部出现了光明与黑暗的对立教会，虽然所有人都在积极的对抗魔族的外侵，但是暗地里两大宗教的斗争还是在延续着……

第三章 游戏元素

3.1 种族说明

- 1) 游戏设计了人类、精灵、蜥蜴人、兽人、地兽、半人马这六大种族供玩家选择，这样做给了玩家不少自由度，增加了游戏的可玩性。
- 2) 每个种族的玩家都可选择骑士、弓箭手，法师、祭祀四种职业的其中一种。
- 3) 种族区分对职业属性无影响
- 4) 所有种族出生地均在中立城市——桑瑞斯，15 级后由玩家选择加入完全敌对的两大阵营——光明、黑暗
- 5) 种族设计的编号从 A0001—A2000

3.2 形象设计

3.2.1 人类

编号(ID)	A0001			
种族名称	Human			
中文名称	人类			
特点简介	人类是受上帝偏爱的，具有最高智慧的种族，他们比较擅长创造和学习，这使得他们能够一直延续到现在。			
美术设计参考				
性别	男		女	
身高(cm)	180		170	
形象描述	整体描述		整体描述	
	头部	头发披肩，头偏小，嘴上长着络腮胡须。脸色土黄，两眼彤彤有神。	头部	头发 很长，头偏小。脸色很白，两眼放出和蔼的目光。
	躯干	胸部肌肉很发达，腰部偏窄	躯干	肌肉不太发达，胸很大，腰偏窄。
	臂膀	手掌偏大，手臂偏短，肌肉发达。	臂膀	手掌偏小，受臂偏长。
	下肢	腿部肌肉非常发达。小腿较短。	下肢	腿部肌肉不太发达，脚偏长。
静止状态	垂直站立，目视前方，昂首挺胸，不时的举起手中的盾牌，举起手中的长剑以表示自己的强大。			

移动状态	先出左腿向前迈出约 1.5 米，小腿与大腿成 65 度角；同时右腿登地，小腿与大腿成 65 度角；同时向前挥动右臂约 45 度，小臂与大臂成 90 度角；同时左臂向后挥动约 45 度，小臂与大臂成 90 度角；挥动频率为 0.6 秒	
攻击状态	劈：将手中的剑斜着举起向对方身体劈下。削：将手中的剑抬至腰部拉到背后挥向过对方腰部。刺：抬起手中的剑刺向对方的脸、胸、腰、腿。	
死亡状态	死亡时慢慢倒向地面	
防御状态	低下头，举起手中的盾牌护住。剑横着放在盾牌上。	
音效设计参考		
移动声音		
攻击声音		
施法声音		
受击声音		
死亡声音		



参考图片来源：《魔兽争霸》游戏原图设计



参考图片来源：《傲世》游戏原图设计

3.2.2 蜥蜴人

编号(ID)	A0002			
种族名称	Basilisk			
中文名称	蜥蜴人族			
特点简介	一个喜欢群居生活的种族，它的气息和目光能使人致命，他们虽然外型可怕但是他们非常灵巧，他们的外型使得很少其它种族的人来骚扰。			
美术设计参考				
性别	男		女	
身高(cm)	180		170	
形象描述	整体描述	中等身材，全身颜色为蜥蜴斑点灰色、土黄色为主。蜥蜴头，身体类似人类，手臂结实有力，大腿粗壮有力，脚板、尾巴粗长，弹跳有力。	整体描述	中等身材，全身颜色为蜥蜴斑点灰色、土黄色为主。蜥蜴头，身体类似人类，胸部较大，手臂较细，大腿粗壮有力，脚板、尾巴粗长，弹跳有力。
	头部	头部较大，耳朵内陷，眼大，嘴长	头部	头部较大，耳朵内陷，眼大，嘴长

	躯干	粗壮，胸部肌肉发达，腰部较粗	躯干	上身细长，胸部丰满，腰部较细
	臂膀	大、小手臂较粗，肌肉发达，手指指甲较长	臂膀	大、小手臂稍细，肌肉较平，手指指甲较长
	下肢	大腿粗大，小腿稍细，脚板及四指粗长	下肢	大腿粗大，小腿稍细，脚板及四指粗长
	尾巴	尾巴较长，由粗到细向后延伸	尾巴	尾巴较长，由粗到细向后延伸
静止状态	身体呈 25 度前倾，双手握拳，每隔 5 秒钟会左右摆头观察周围情况，尾巴每隔 3 秒上下摇摆一次。			
移动状态	手下垂，按出左脚摆右手，出右脚摆左手的方式行进，手臂呈 90 度弯曲，腿部呈 15 度弯曲。			
攻击状态	劈 / 砍 / 刺 / 射，左（右）向前 45 厘米。			
死亡状态	侧身躺下，两目无神，两腿呈 45 度收缩，左（右）腿交叉。			
防御状态				
音效设计参考				
移动声音				
攻击声音				
施法声音				
受击声音				
死亡声音				



参考图片来源于网络

3.2.3 兽人族

编号(ID)	A0003	
种族名称	ORC	
中文名称	兽人族	
特点简介	有着高大而强壮的身躯，擅长于近身的肉搏战。他们生性好战，又具有无谓的牺牲精神，是天生的斗士，使得他们从弱小的种族中不断地发展壮大起来。	
美术设计参考		
性别	男	女
身高 (cm)	190	180

形象描述	整体描述	兽人男性，人物比例为真实比例，身体魁梧强壮，肌肉特别发达，肤色为墨绿色。	整体描述	兽人女性，人物比例为真实比例，身体较其他种族女性魁梧强壮，但整体略小于兽人男性肌肉发达，但还拥有女性特征，肤色为墨绿色
	头部	头大，头发短而凌乱，眼窝深陷，眼睛大而有神有一种杀气；鼻梁短鼻头圆而宽；嘴大，嘴唇厚，牙齿尖利，有獠牙外漏；下颚宽略向前倾；耳朵类似人类的耳朵	头部	头略小于男性兽人，头发较长而凌乱，眼窝深陷，眼睛略小于兽人男性；鼻梁短鼻头圆而宽；嘴略比男性兽人小，嘴唇稍厚，牙齿尖利，有獠牙外漏；下颚宽略向前倾；耳朵类似人类的耳朵
	躯干	魁梧，肌肉发达，真体呈现倒三角形	躯干	魁梧，肌肉发达，但比男性兽人瘦小，具有女性特征
	臂膀	粗壮，肌肉发达，尤其是肱二头肌与肱三头肌	臂膀	粗壮，肌肉发达，尤其是肱二头肌与肱三头肌
	下肢	粗壮，肌肉发达	下肢	粗壮，肌肉发达
静止状态	垂直站立，头部不时的左右转动，胸部略向前倾，类似驼背，双臂下垂			
跑动状态	先出左腿向前迈出约 1.3 米，小腿与大腿成 90 度角；同时右腿登地，小腿与大腿成 90 度角；同时向前挥动右臂约 45 度，小臂与大臂成 90 度角；同时左臂向后挥动约 45 度，小臂与大臂成 90 度角；挥动频率为 1 秒			
走动状态	先出左腿向前迈出约 1 米，小腿与大腿成 150 度角；同时右腿登地，小腿与大腿成 130 度角；同时向前挥动右臂约 45 度，小臂与大臂成 150 度角；同时左臂向后挥动约 45 度，小臂与大臂成 150 度角；挥动频率为 1.5 秒			
攻击状态	砍：高举武器向下劈；挥：武器拿到身体前部自左向右(左手持武器就是自由向左)快速滑动；刺：手持武器自后向前挥动，武器尖正对目标			
死亡状态	双膝跪地，双手捂着肚子，倒地			
防御状态	双手在胸前交叉			
音效设计参考				
移动声音				
攻击声音				
施法声音				
受击声音				
死亡声音				



以上图片均来自网络，仅供参考。

3.2.4 地兽族

编号(ID)	A0004			
种族名称	Underground ORC			
中文名称	地兽族			
特点简介	他们是天生的富翁，因为他们有着对矿石和宝藏灵敏的嗅觉和在黑暗中极好的视力。这些特性使得他们很容易发现地下和黑暗中的事物，天生的超强的嗅觉能力，使得他们很容易嗅到敌人的气味，因此他们能够很容易躲避战争。			
美术设计参考				
性别	男		女	
身高(cm)	160		150	
形象描述	整体描述	体形矮小，肤色有点苍白，弯着腰而且略微驼背。有一个大脑袋，耳朵长而大，鼻子尖长，眼睛小而明亮，嘴巴大而略微张开。经常地挖掘地洞和地道，使他们上肢长而强壮，手指细长，指甲尖利，而下肢则比较短小。	整体描述	体形矮小，肤色有点苍白，弯着腰而且略微驼背。有一个大脑袋，耳朵长而大，鼻子尖长，眼睛小而明亮，嘴巴大而略微张开。经常地挖掘地洞和地道，使他们上肢长而强壮，手指细长，指甲尖利，而下肢则比较短小。
	头部	大脑袋，耳朵长而大，鼻子尖长，眼睛小而明亮，嘴巴大而略微张开	头部	大脑袋，耳朵更加长一些，鼻子也更加长一些，眼睛小而明亮，嘴巴小而略微张开
	躯干	瘦小精干	躯干	瘦小精干，更加纤细
	臂膀	大、小手臂较强壮，手指细长，指甲尖利	臂膀	大、小手臂较细，手指更细，指甲更长更尖利
	下肢	大腿稍粗，小腿稍细，脚小，脚趾细长	下肢	大腿稍粗，小腿更加纤细，脚更小，脚趾更细长
静止状态	自然站立，略微弯腰，略微驼背，不适的眨几下眼睛			
移动状态	弯着腰向前走			

攻击状态	劈 / 砍 / 刺 / 射，双腿呈弓步
施法状态	详见技能设计章节
受击状态	身体明显收缩一下，脸上露出痛苦的表情
死亡状态	身体缓慢向前方倒下
防御状态	架起双臂，低下头，全身紧张
音效设计参考	
移动声音	脚掌触踏地面的声音，脚指甲划过地面的声音
攻击声音	——
施法声音	详见技能设计
受击声音	轻微而痛苦的呻吟一下
死亡声音	痛苦的一声尖叫

参考图片：



参考图片来源：《魔兽争霸》游戏原图设计

3.2.5 精灵族

编号(ID)	A0005			
种族名称	Elf			
中文名称	精灵族			
种族简介	一个集智慧和生命力于一身的种族，身体健壮，长相俊秀，擅长用弓箭，但是他们生性善良，爱好和平，一直与其他的种族保持着良好的关系。			
美术设计参考				
性别	男		女	
身高(cm)	180		170	
形象描述	整体描述	男性精灵，身材要比人类男性高大，肤色成肉色，发色为银白色。	整体描述	女性精灵，身材要比人类女性高大，肤色成肉色，发色为黄色。
	头部	银白色的披肩长发，瓜子脸，箭眉，眼睛细长，眼角略微向上翘。	头部	梳着黄色的马尾辫，瓜子脸，柳叶眉，眼睛细长，眼角略微向上翘，长相妖艳。
	躯干	身体健壮，胸肌发达。	躯干	身体健壮，胸部丰满。

	臂膀	手臂较粗，但肱二，肱三头肌发达。	臂膀	手臂比男性精灵略细一点，但是也可明显看到肱二与肱三头肌。
	下肢	健壮，肌肉发达。	下肢	健壮，肌肉发达。
静止状态	身体直立，头略抬，男性手臂下垂，女性双手扶腰。			
走动状态	先出左腿，右臂向前摆，左臂向后摆，走一步为 1 米。			
跑动状态	先出左腿，右臂向前摆，左臂向后摆，跑一步为 1.5 米。			
攻击状态	射箭：身体直立，左手拿弓，右手拿箭，双手抬起成水平位置，双腿分开略大于肩宽。			
死亡状态	双膝跪下，上半身向前倒，扒在地上。			
防御状态	双手交叉挡于胸前，双腿略微成弓步。			
音效设计参考				
移动声音				
攻击声音				
施法声音				
受击声音				
死亡声音				



以上图片均原于网络，仅供参考

3.2.6 半人马族

编号(ID)	A0006
种族名称	Centaur
中文名称	半人马族
特点简介	他们过着游牧的生活，由于他们这样的生活习性决定了他们有比其他种族更快的奔跑速度和对动物的驯服能力。他们很少与其它种族的人接触，并过着无忧无虑的生活。
美术设计参考	

性别	男		女	
身高(cm)	170		160	
形象描述	整体描述	半人半马，人身类似人类男性的上半身，肌肉结实	整体描述	半人半马，人身类似人类女性的上半身，皮肤细腻
	头部	与人类的头部大致相同，耳朵尖尖，向斜后上方仰，成三角状，无犄角，紫色的头发	头部	瓜子脸，双眼炯炯有神，耳朵尖尖的，向斜后上方仰，成三角状，无犄角，嘴巴红润小巧，红色的头发，细嫩的皮肤
	躯干	上半身是人类强壮的上半身（从头到腰间）下半身是马的身体，雪白的马身体	躯干	苗条的上半身（上半身只用白色的棉布包裹着硕大的胸部),雪白的马身体
	臂膀	结实的肌肉（上半身没有穿任何东西）	臂膀	比较结实的肌肉，大体与人类女性相仿
	下肢	雪白的马身体，漆黑的马蹄子，棕色的马尾巴。	下肢	雪白的马身体，血红的马蹄子，白色的马尾巴。
静止状态	双手下垂，四肢笔直的站立在地上，头不时的左右观看，尾巴不时的左右摇摆。			
移动状态	左臂向前。左小臂向右弯曲成 90 度，握拳。右臂向后方 45 度笔直的伸着，手握拳。			
攻击状态	劈砍/刺/横扫/投掷/拉弓射箭			
死亡状态	身体侧躺地上			
防御状态	双臂做各挡状，四肢稍微下曲			
音效设计参考				
移动声音	疙瘩疙瘩象是马在跑			
攻击声音	刀劈过空气的声音，划破皮肤的声音。			
施法声音	无			
受击声音	象是刀子插入装满稻子的麻袋			
死亡声音	一声咆哮，象是人从高空掉落到在地上一样			

© 2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

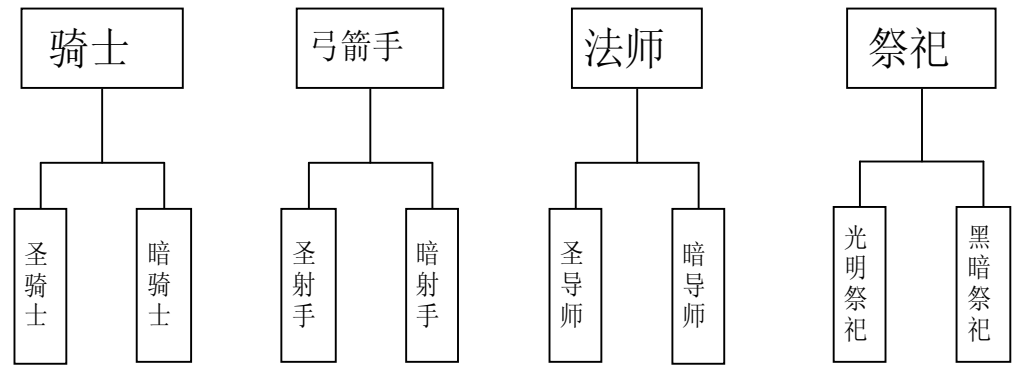


此图来源于：《魔兽世界 3》仅供参考

3.3 职业

游戏设计了骑士、法师、弓箭手、祭祀这四种基本职业供玩家在进入游戏时进行选择。玩家人物等级提升到 35 级时，可以同过各自的职业技能导师完成转职任务来进行转职。转职后的玩家人物将得到更强的技能和装备更高等级的装备。这样设计可以更高程度的增加游戏可玩性。

职业设计的编号从 B0001—B2000



3.3.1 基本职业属性

属性说明：分为玩家可调整属性和非玩家调整属性两种

玩家可调整属性：

- 1) **力量**：影响角色的物理攻击力
- 2) **敏捷**：影响角色的**回避**和**命中**
- 3) **智力**：影响角色的魔法攻击力
- 4) **智慧**：影响角色的**魔法值**上限

非玩家调整属性：

- 1) **生命值**：**HP**，代表角色的生命力，生命值为 0 时则代表角色死亡。
- 2) **魔法值**：**MP**，代表角色的魔法能量的聚积程度，使用技能将会消耗魔法值。
- 3) **回 避**：代表角色避开攻击的能力
- 4) **命 中**：代表角色击中目标的能力

编号 (ID)	B0001	
职业名称	骑士	
职业简介	作战时的前排单位，精通于使用各种近战武器，可以装备铠甲和盾牌，以生命和防御为主，崇尚骑士精神，忠诚而具有牺牲精神。擅长于近距离的物理攻击。	
职业属性及参数		
力量	13	加 1 点力量，最大和最小攻击力各加 3 点
体力	11	加 1 点体力，增加 HP 上限 10 点

敏捷	9	加 1 点敏捷，增加回避 0.5，命中 0.5
智力	6	加 1 点智力，增加魔法攻击力 1 点
智慧	6	加 1 点智慧，增加 MP 上限 5 点
生命值	130	
魔法值	50	
物理攻击力	26-39	
魔法攻击力	4-6	
物理防御力	15	

编号(ID)	B0002	
职业名称	法师	
职业简介	拥有比常人更高的智力，运用强大的魔法进行远程攻击，但是法师的防御力是最低的。在组队作战时，法师是一个队伍中伤害输出最高的同时也是最需要其它职业保护的职业。	
职业属性及参数		
力量	7	加 1 点力量，最大和最小攻击力各加 1 点
体力	6	加 1 点体力，增加 HP 上限 5 点
敏捷	8	加 1 点敏捷，增加回避 0.5，
智力	13	加 1 点智力，增加魔法攻击力 3 点
智慧	11	加 1 点智慧，增加 MP 上限 10 点
生命值	70	
魔法值	110	
物理攻击力	4-6	
魔法攻击力	31-40	
物理防御力	6	

编号(ID)	B0003	
职业名称	弓箭手	
职业简介	弓箭手，顾名思义是主要是用弓箭为作战武器的职业，他没有骑士那样高的物理攻击但是，他的灵活性弥补了这一点。可装备弓箭，在队伍中是不可或缺的远程物理攻击单位。	
职业属性及参数		
力量	11	加 1 点力量，最大和最小攻击力各加 1 点
体力	9	加 1 点体力，增加 HP 上限 8 点
敏捷	13	加 1 点敏捷，增加回避 0.5，最大和最小攻击力各加 3 点
智力	6	加 1 点智力，增加魔法攻击力 1 点
智慧	6	加 1 点智慧，增加 MP 上限 7 点
生命值	100	
魔法值	60	

物理攻击力	23-30
魔法攻击力	6-10
物理防御力	10

编号(ID)	B0004	
职业名称	祭祀	
职业简介	祭祀拥有治愈队友的强大能力，同时也拥有给队友属性加成的魔法，这样一来祭祀就成为了队伍当中最为重要的恢复单位。但是他与法师一样不具备太高的防御力所以它也需要保护。	
职业属性及参数		
力量	8	加 1 点力量，最大和最小攻击力各加 1 点
体力	7	加 1 点体力，增加 HP 上限 6 点
敏捷	6	加 1 点敏捷，增加回避 0.5
智力	11	加 1 点智力，增加魔法攻击力 1.5 点
智慧	13	加 1 点智慧，增加 MP 上限 10 点
生命值	90	
魔法值	100	
物理攻击力	12-20	
魔法攻击力	15-23	
物理防御力	9	

3.3.2 转职职业属性

编号(ID)	B0005
职业名称	圣骑士
职业简介	光明教会赐予骑士的光荣称号是骑士的高级形态，作战时的前排单位，精通于使用各种近战武器，可以装备铠甲和盾牌，以生命和防御为主，拥有骑士精神，忠诚而具有牺牲精神。擅长于近距离的物理攻击。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号(ID)	B0006
职业名称	暗骑士
职业简介	黑暗教会赐予骑士的光荣称号是骑士的高级形态，作战时的前排单位，精通于使用各种近战武器，可以装备铠甲和盾牌，以生命和防御为主，与圣骑士一样拥有骑士精神，但暗骑士更具攻击性。擅长于近距离的物理攻击。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号 (ID)	B0007
职业名称	圣射手
职业简介	光明教会赐予弓箭手的光荣称号是弓箭手的高级形态，拥有高级的职业技能，可装备更具杀伤力的弓箭，在队伍中是不可或缺的远程物理攻击单位。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号 (ID)	B0008
职业名称	暗射手
职业简介	黑暗教会赐予弓箭手的光荣称号是弓箭手的高级形态，拥有高级的职业技能，可装备更具杀伤力的弓箭，在队伍中是不可或缺的远程物理攻击单位。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号 (ID)	B0009
职业名称	圣导师
职业简介	光明教会赐予法师的光荣称号是法师的高级形态，拥有高级的职业技能，圣导师更侧重于高级法术对敌人的高伤害及对群体的伤害，所以他的技能伤害输出是最高的。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号 (ID)	B0010
职业名称	暗导师
职业简介	黑暗教会赐予法师的光荣称号是法师的高级形态，拥有高级的职业技能，暗导师更侧重于高级法术对敌人的消耗及对单体的伤害，所以他的技能多以给敌人施加各种状态为主。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号 (ID)	B0011
职业名称	光明祭祀
职业简介	光明教会赐予祭祀的光荣称号是祭祀的高级形态，拥有高级的职业技能，光明祭祀更侧重于高级法术对单体的帮助，所以他的技能多以给自己人施加各种有益状态为主。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点，并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

编号(ID)	B0012
职业名称	黑暗祭祀
职业简介	黑暗教会赐予祭祀的光荣称号是祭祀的高级形态,拥有高级的职业技能,黑暗祭祀更侧重于高级法术对群体的帮助,所以他的技能多以给自己人施加各种有益状态为主。
职业属性及参数	
成功转职的玩家人物各项属性均增加 10 点并得到 10 点自由属性点,并可以学习更高级的职业技能。同时可以装备职业专署的装备。	

3.4 游戏 NPC 设计

游戏 NPC 设计分为三大部分：敌对 NPC、普通 NPC 和情节 NPC

敌对 NPC 设计的编号从 N0001—N2000

普通 NPC 设计的编号从 N2001—N3000

情节 NPC 设计的编号从 N3001—N4000

3.4.1 敌对 NPC

- 1) 敌对 NPC 共设计了普通、中级、高级和 BOSS 四大类。
 - a) 普通怪物级别设计在 1—15 级之间
 - b) 中级怪物级别设计在 16—50 级之间
 - c) 高级怪物级别设计在 51—80 级之间
 - d) BOSS 的级别设计在 81—100 之间
- 2) 怪物分布在不同的区域,这样玩家可以在成长的同时对游戏的场景设计和地图都有了解。

普通怪物

编号(ID)	N0001
生物名称	Wolf
中文名称	野狼
生物种类	野生生物
活动地域	山地, 草原, 雪地都有分布。
生物简介	自然界的低智慧野生生物, 生存能力强, 地图上各处都有分布, 性情凶残, 攻击力强, 防御力低。移动和攻击速度较快。
属性及参数	
生命值	50
魔法值	—
生命恢复速度	每 10 秒恢复 1 点生命值
魔法恢复速度	—
攻击力	8 — 15
防御力	2 — 3

移动速度	较快	
等级限制	1 — 5 级	
死亡后获得经验值	100	
死亡后可获得物品	死亡后掉落 3 件物品（不包括任务物品），不掉落物品的几率为 5%，凋落一件物品的几率为 30%，凋落两件物品的几率为 45%，凋落三件物品的几率为 20%。 任务物品必须在玩家接到任务后才开始掉落	
	物品名称	几率
	狼牙	60%
	狼皮	60%
	狼尾	60%
	血淋淋的狼头（任务物品）	90%
美术设计参考		
高度/长度	高 0.8 米左右，身体全长约 1.5 米	
形象描述	体形比现实中的狼稍大，牙齿更长，更尖利，毛色有黑，灰，白三种。草原，山地场景中毛皮为灰，黑色；雪地场景中毛皮为白色。	
衣着服饰	——	
使用武器	——	
异变形态	——	
动作特征		
静止时	四肢自然站立，尾巴自然下垂，身体随呼吸而微微起伏，嘴半长开，隐约可以看到嘴中呼出的气体。	
移动时	略微低头，尾巴下垂，迅速向前奔跑。	
攻击时	身体下伏，后肢用力登地，嘴迅速向前咬一下；右爪迅速抬起向前抓一下；上体迅速起立，后肢支撑身体呈直立状后，左右爪各抓一下后恢复为四肢站立状态。	
受击时	身体向后缩一下，头向身体一侧偏一下后恢复静止状态。	
施法时	——	
防御时	——	
死亡时	身体缓慢地向侧向倒下。	
兴奋时	使劲斗一下身上的毛。	
悲伤时	缓慢地抬起头，仰天长嚎一声。	
愤怒时	用力的张开张满獠牙的大口，做几下咬的动作。	
疑惑时	用前爪慢慢地抓几下头。	
音效设计参考		
静止时	牙齿摩擦发出的声音	
移动时	爪子抓在地上发出的声音，快速的喘息声	
攻击时	牙齿咬进肉里的声音，爪子抓过肉时的声音	
受击时	发出“嗷嗷”的呻吟声	
施法时	——	
防御时	——	
死亡时	发出低微的哀号声	

兴奋时	皮毛抖动时的声音
悲伤时	悲凄的一声长嚎
愤怒时	低沉的喘气声
疑惑时	轻微的抓皮毛的声音

编号(ID)	N0002	
生物名称	Energumen	
中文名称	狂热者	
生物种类	魔族怪物	
活动地域	地图上到处都有狂热者的身影，桑瑞斯城里也经常会遇到他们	
生物简介	魔族军团中最低等,战斗力最低,也是数量最多的单位。 有较高的防御力，攻击力一般由于受到魔界精神力的强化控制，所以这些家伙有非常狂热的战斗和破坏欲望，作战时狂热者总是冲在队伍阵型的最前方，对战斗和破坏的狂热，注定了狂热者在战争时充当肉盾和炮灰的命运。	
属性及参数		
生命值	100	
魔法值	——	
生命恢复速度	每 5 秒恢复 1 点生命值	
魔法恢复速度	——	
攻击力	10—15	
防御力	5 — 8	
移动速度	较快	
等级限制	5—10 级	
死亡后获得经验值	100	
死亡后可获得物品	死亡后掉落 4 件物品（不包括任务物品），不掉落物品的几率为 5%，凋落一件物品的几率为 30%，凋落两件物品的几率为 35%，凋落三件物品的几率为 20%，凋落四件物品的机率为 10%。 任务物品必须在玩家接到任务后才开始掉落	
	物品名称	几率
	狼牙棒	60%
	破烂的盾牌	60%
	狂热者的大腿骨	60%
	铁剑（ID:）	30%
	狂热者的头颅（任务物品）	85%
美术设计参考		
高度/长度	高 2.5 米	
形象描述	四肢强壮，肩宽背阔，胸部和腹部肌肉块明显，突出。全身上下到处都是长期的战争中留下的伤痕，有的伤口上还在缓慢的留出血来。头部较小，面部丑陋，牙齿尖利。	
衣着服饰	上身裸露，下身穿了一件很破烂的短裤	
使用武器	破烂陈旧的盾，锈迹斑斑的生铁剑或战斧，简陋粗制的狼牙棒或链枷。	

异变形态	被攻击后更加狂热和亢奋，体形明显变大，肌肉更加明显。眼睛变为血红色。
动作特征	
静止时	双腿分开与肩同宽，双臂下垂，头部缓慢的转动，环顾前方
移动时	左右腿交替向前迈，左手将盾牌置于胸前，右手拿着武器拖在地上
攻击时	双腿呈弓步，右手举起武器奋力向下砍，张大嘴，露出尖利的牙齿。
受击时	身体向后仰一下，面部抽搐，显出痛苦的表情。
施法时	——
防御时	将盾牌挡在胸前，只露出眼睛和眼睛以上的头部
死亡时	身体缓慢向前方倒下
兴奋时	将盾牌和武器使劲撞击几下，吐出舌头做个鬼脸。
悲伤时	自然站立，双臂无力的下垂，低下头。
愤怒时	举起武器，使劲顿一下脚，眼睛发红，张开嘴露出尖利的牙齿，大叫一声
疑惑时	摇摇头，晃晃脑袋
音效设计参考	
静止时	轻微的呼吸声
移动时	铁器拖在地上发出的摩擦声
攻击时	嘶哑的咆哮声，铁砍进肉里的声音或铁撞击在金属上的声音
受击时	痛苦而愤怒的咆哮一声
施法时	——
防御时	金属撞击盾牌的声音
死亡时	沉闷的一声呻吟
兴奋时	武器和盾牌撞击的声音
悲伤时	——
愤怒时	脚踩地的声音，牙齿摩擦的声音，粗野的咆哮声
疑惑时	——

编号 ID	N0003
生物名称	
中文名称	魔蛆虫
活动地域	魔蛆虫在新手村附近随处可见。
生物简介	魔蛆虫是魔族邪恶病菌在世间传染的产物，魔族邪恶病菌使那些恶心的蛆虫变异成了体型如同猪一样大小的怪物。作为魔族军队的最下层单位，数量是它们取得优势的唯一方法。魔族邪恶病菌每经过一个村庄或打败一支部队，就会将邪恶病菌散播到哪。魔蛆虫没有大脑，有的只是恶心的身躯，永远不会有恐惧感。
属性及参数	
生命值	60
魔法值	——

生命恢复速度	每 5 秒恢复 1 点生命值
魔法恢复速度	——
攻击力	8—13
防御力	4—7
移动速度	缓慢
等级限制	1—5 级
死亡后获得经验值	100
美术设计参考	
种类	魔族怪物
高度	0.5-0.8 米之间
地貌特征	魔蛆虫是魔族邪恶病菌在世间传染的产物，魔族邪恶病菌使那些恶心的蛆虫变异成了体型如同猪一样大小的怪物。
武器	无
防具	无
异变形态	无
动作特征	
静止状态	魔蛆虫圆滚的身体趴在地上，身上不时会有蠕动。
移动状态	向前蠕动，就像现实当中的蛆虫一样。
攻击状态	右手单手将剑举过头顶，然后笔直的从上往下劈。
施法状态	无
受击状态	头部向身体里面回缩。
死亡状态	肥硕的身体顿时爆裂成恶心的黄色液体。
防御状态	——
兴奋状态	身体不时的左右抖动。
悲伤状态	——
愤怒状态	——
疑问状态	——
音效设计参考	
移动声音	“咕噜咕噜”的像液体在皮囊里咣当的声音。
攻击声音	发出“吱”的尖叫，头部撞击到的“嘭”的声音。
施法声音	无
受击声音	像武器划破皮囊的声音
死亡声音	“嘭”像装满水的皮囊突然爆炸。
兴奋状态	——
悲伤状态	——
愤怒状态	——
疑问状态	——
编号 ID	N0004

生物名称	
中文名称	魔族骷髅兵
活动地域	魔族骷髅兵在新手村附近随处可见。
生物简介	魔族骷髅兵是魔族邪恶招魂术的产物，只要有足够的骨骼，魔族巫师们很容易召唤出骷髅。骷髅没有自己的意识，不能做独立判断只会听命行事。作为魔族军队的最下层单位，数量是它们取得优势的唯一方法。魔族军队每经过一个村庄或打败一支部队，就会将得到的死者骨骼召唤为骷髅。所以一支魔族军队在不断征战的途中很容易就能形成浩浩荡荡的骷髅军团。
属性及参数	
生命值	100
魔法值	—
生命恢复速度	每 5 秒恢复 1 点生命值
魔法恢复速度	—
攻击力	10—15
防御力	5—8
移动速度	较快
等级限制	5—10 级
死亡后获得经验值	100
美术设计参考	
种类	魔族怪物
高度	通常意义上的人形骷髅高度在 1 米 5~2 米
外貌特征	魔族骷髅兵是由死去多年完全腐烂的尸体所转化的。白森森的骨头在魔族邪恶魔法力量下结合在一起，关节与关节间似乎有些空隙但却不影响活动。骨骼没有了肌肉覆盖使得骷髅的体形看上去很小，身体也一直佝偻着，手上得长剑似乎比身子还要高。死前所穿的衣服腐烂后变成了几缕布条挂在身上。事实上，骷髅与一付骨架的唯一区别就是空荡荡的眼中闪映着一点红光。
武器	锈迹斑斑、颜色有些发青的长剑
防具	骷髅身上没有任何可以用来保护他们的防具
异变形态	无
动作特征	
静止状态	骷髅似乎站不直，背一直弯着，佝偻着身子，但是却纹丝不动的。
移动状态	佝偻着身子，重心放在身前，双手用力挥摆，步伐干净利落不拖泥带水。
攻击状态	右手单手将剑举过头顶，然后笔直的从上往下劈。
施法状态	无
受击状态	头向后仰，身体往一边倾斜。一些碎骨飞散开来。
死亡状态	武器脱手，变成一堆骨架散落在地上。

防御状态	双手举剑挡在胸前。
兴奋状态	眼眶中的红光闪的更亮了，下颚不停的上下移动。
悲伤状态	单手捧面，头部摇晃，身体有些颤抖，骨头上似乎出现几段细小的裂纹。
愤怒状态	单手握拳狠狠地砸下。头部向前，眼眶里的红光想要冲出来一样。
疑问状态	眼眶中的红光迷茫的移动，头部旋转 360 度，头上一个问号。
音效设计参考	
移动声音	“咯啦咯啦”的骨头摩擦声音，像没有上机油的齿轮转动。
攻击声音	刀劈过空气的声音，划破皮肤的声音。
施法声音	无
受击声音	骨头碎裂声和骨架摩擦声
死亡声音	哗啦啦。。骨头散架后落在地上的声音意外的很流畅，就像一堆石子掉在地上一样。
兴奋状态	上下颚骨头的摩擦发出嘎嘎嘎类似怪笑的声音，阴森又怪异。
悲伤状态	骨头出现裂缝的声音
愤怒状态	拳头划空声
疑问状态	骷髅头转动时摩擦声

参考图片：



龙与地下城手册



暗黑破坏神 2

参考资料来源：

《龙与地下城玩家手册》3.0 版

《暗黑破坏神 2 》游戏图象资源

编号(ID)	N0005
生物名称	Snow

中文名称	极地雪人
生物种类	变异生物
活动地域	极地洞穴
生物简介	魔族控制了极地洞穴,巫师用巫术将长年的积雪变成了以冰雪组成的极地雪人,极地雪人身材高大,全身透明,所以平常是隐形态。
属性及参数	
生命值	8000
魔法值	—
生命恢复速度	每 3 秒恢复 1 点生命
魔法恢复速度	—
攻击力	???
防御力	???
移动速度	
等级	50 级
死亡后获得经验值	100
美术设计参考	
高度/长度	2.5 米
形象描述	高大粗壮,全身透明,以冰雪组合而成,右手拿冰锤,平常隐形态。
衣着服饰	—
使用武器	冰锤
异变形态	—
动作特征	
静止时	身体直立,手拿武器,双手下垂,面部呆滞。
移动时	缓慢的走动,手拿武器,双手摆动。
攻击时	抡:双手握冰锤,抬至 90 度,以身体旋转来抡起冰锤进行攻击;砸:右手单手拿冰锤,抬起手臂超过头顶向下砸。
受击时	头部稍微下低,身体向后撤。
施法时	—
防御时	—
死亡时	身体分散成几块冰,散落在周围。
兴奋时	举起手中拿的冰锤在空中摆动。
悲伤时	—
愤怒时	身体散发大量的寒气。
疑惑时	—
音效设计参考	
静止时	呼吸声音
移动时	冰与冰的碰撞声,脚踩在雪地的吱吱声。
攻击时	武器与空气的摩擦声
受击时	身体发出叮当的声音
施法时	—

防御时	—
死亡时	物体被粉碎的声音
兴奋时	呼吸急促，声音明显
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—

编号(ID)	N0006
生物名称	
中文名称	魔狼
生物种类	魔界生物
活动地域	桑瑞斯城边缘
生物简介	魔狼是魔界中最低等的生物之一，它们长期群居在一起，数量也是非常的多,由于在魔界的地位低下，它们的能力也是很低下的，所以它们只能猎杀一些和自身实力差不多的生物或是幼小类的生物
属性及参数	
生命值	450
魔法值	178
生命恢复速度	—
魔法恢复速度	—
攻击力	
防御力	
移动速度	5 米/秒
等级	8
美术设计参考	
高度/长度	身高 0.5 米，体长 1.2 米
形象描述	狼属于群居动物，魔狼也是一样的。它们全身血红的皮毛只有脖子和四个爪子是白色的，眼睛散发着阴森的蓝光
衣着服饰	—
使用武器	—
异变形态	—
动作特征	
静止时	张着嘴伸出长长的舌头，绿色的液体从牙齿和舌头上流出来，尾巴不时的左右晃动，四肢站立在地面上
移动时	和狼的移动状态一样，也类似于狗，张着嘴，弓着背，四肢前后交错
攻击时	张着大嘴撕咬或是用锋利的前肢抓刮攻击对象
受击时	低着头，弓着背，前肢向后，后肢不动，尾巴加在后面两只腿的中间
施法时	—
防御时	—
死亡时	向右侧倾倒，前肢和后肢交错，张着嘴，舌头微微伸出口
兴奋时	—
悲伤时	—

愤怒时	—
疑惑时	—
音效设计参考	
静止时	—
移动时	—
攻击时	—
受击时	噉的一声惨叫
施法时	—
防御时	—
死亡时	“扑”的一声爹到在地上
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—

编号(ID)	N0007
生物名称	魔天鼠
生物种类	地系怪
活动地域	生长于陆地的最边缘，也是最干燥的地方。
生物简介	魔天鼠是生长在特别干燥的大漠边缘，有着强大的攻击力，性格也非常凶悍。是一种非常可怕的怪兽。
属性及参数	
生命值	100
魔法值	70
生命恢复速度	—
魔法恢复速度	—
攻击力	60
防御力	40
移动速度	6 米/秒
等级	2
美术设计参考	
高度/长度	身高 2 米，
形象描述	魔天鼠他有着刺猬般的脸型，但身体却是与鼠类大有不同。他的身体非常庞大。浑身長满了奇形怪状的鳞片。双眼露着恐怖的凶光。四只脚爪上也长满了奇形怪状的鳞片。这些鳞片就像盔甲一样把他的身体重重的包围起来了
衣着服饰	—
使用武器	—
异变形态	—
动作特征	
静止时	趴在地上将头埋在自己的脚爪下

移动时	利用自己的四只脚爪缓慢的向前跑。
攻击时	抬起自己的前爪朝敌人扑去。
受击时	受击后整个身体向后撤 0.4 米
施法时	—
防御时	—
死亡时	斜倒在地上
兴奋时	兴奋时他的头会时不时的向左右摇动。
悲伤时	悲伤时他会将头埋得很低，缓缓向前走。
愤怒时	愤怒时他的进攻速度会加快一点
疑惑时	疑问时他会时不时抬起一只前爪抓抓自己的头。
音效设计参考	
静止时	—
移动时	—
攻击时	—
受击时	—
施法时	—
防御时	—
死亡时	“扑”的一声爹到在地上
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—

中级怪物

编号 ID	
生物名称	
中文名称	魔猎蛛
活动地域	光明主城、黑暗主城附近
生物简介	魔猎蛛是魔族利用邪恶魔法制造出来的，它们通常担任刺客或战士 魔猎蛛看起来像是巨大的蜘蛛，它的四只前脚尾端各有一个如砍刀般的爪子。如同期名称的含义，魔猎蛛非常擅长寻找逃跑的努力或是敌人，然后把它们带回去交给主人。
属性及参数	
生命值	100
魔法值	—
生命恢复速度	每 5 秒恢复 1 点生命值
魔法恢复速度	—
攻击力	50-70
防御力	30-45
移动速度	较快
等级限制	30
美术设计参考	
种类	魔族怪物
高度	1.5 米
体貌特征	魔猎蛛看起来像是巨大的蜘蛛，它的四只前脚尾端各有一个如砍刀般的爪子。
武器	爪子
防具	无
异变形态	无
动作特征	
静止状态	身体不断左右摇摆
移动状态	直冲着目标前进，丝毫不顾及两边有什么
攻击状态	利用它那如砍刀般的爪子，砍向敌人
施法状态	无
受击状态	身体向后撤一步
死亡状态	背部着地，所有的腿都缩了回来
防御状态	用前爪护住头部
兴奋状态	—
悲伤状态	—
愤怒状态	—
疑问状态	—
音效设计参考	
移动声音	“嗒嗒”的蜘蛛腿点地的声音。

攻击声音	刀劈过空气的声音，划破皮肤的声音。
施法声音	无
受击声音	武器划过皮肤的声音
死亡声音	肉体到底的声音
兴奋状态	—
悲伤状态	—
愤怒状态	—
疑问状态	—

参考图片：



《龙与地下城怪物图鉴 3E》

编号(ID)	N0007
生物名称	Abysm Cualier
中文名称	深渊骑士
生物种类	不死生物
活动地域	
生物简介	<p>深渊骑士生前是众人仰慕的英雄，他们因为得到魔王的力量才复活，有自己的意识和能力，听从于魔王的命令，作为魔王身边忠实的骑士，数量不是很多，但是生前各个都是战斗的英雄，自身的本领很强，战斗的经验也十分的丰富。</p> <p>深渊骑士拥有自己的意识和能力，作为一方的同志者来说，它藐视一切比自己低下的生物，有高傲的气质，也有骑士的精神，誓死效忠自己的头领。暗系魔法对它来说就象是挠痒痒，根本伤不到它，但是光明系的魔法是它天生惧怕的。</p>
属性及参数	
生命值	220000
魔法值	90000

生命恢复速度	每秒恢复 3 点
魔法恢复速度	每秒恢复 1 点
攻击力	???
防御力	???
移动速度	8 米/秒
等级	60
美术设计参考	
高度/长度	通常意义上的人形骑在大马上高度在 2 米~2.5 米
形象描述	由于在远古战场上死去的英勇骑士，在黑暗魔力的召唤下而复活过来。沾满鲜血冰冷的铠甲覆盖全身的每个部位，眼睛是血红的光芒，使人看了全身发抖，不敢与其正视。在铠甲的背后是空无的，但是有黑暗的力量，深渊骑士活动自如，没有任何的不适。骑在高头大马上，手拿比身体还要长的长矛，未干的血液凌乱的散布在全身。事实上深渊骑士与浴血奋战后的骑士区别在于全身生锈的铠甲，发着红光的眼晴，骑着的是全副武装的没有实体的马。
衣着服饰	全身都是生了锈的其实铠甲
使用武器	锈迹斑斑、血迹斑斑，有些发青的长矛，由于得到魔王的力量有很强的技能和魔法
异变形态	全身周围燃烧着青紫色的火焰
动作特征	
静止时	笔直的身体，手拿长矛，象是在等待命令的骑兵
移动时	手拿长矛向前冲锋的姿态，马的四肢很有力，跑起来很有劲，速度也很快，象是冲锋的骑士骑在狂奔的战马上
攻击时	右手单手将长矛有的刺想前方，然后向上挑起，再把对手摔在地上
受击时	头向后仰，身体往一边倾斜。一些生锈的铠甲飞散
施法时	青紫色的长矛颜色加深，想对手刺去，发出青紫色的能量矛
防御时	双手举矛挡在胸前
死亡时	武器脱手，变成一堆生锈的铠甲散落在地上
兴奋时	眼眶中的红光闪的更亮了，长矛停的上下移动。
悲伤时	手捧面，头部摇晃，身体有些颤抖
愤怒时	单手握拳狠狠地砸在马背上，眼眶里的红光想要冲出来一样
疑惑时	眼眶中的红光迷茫的移动，头上一个问号，手不时的搓下巴
音效设计参考	
静止时	人的呼吸声音和马蹄子采地声音
移动时	铠甲之间的撞击声音和马蹄声
攻击时	大叫一声并有钢铁碰撞声
受击时	马叫声和武器碰撞铠甲的声音
施法时	“忽”。“唰”技能的声音
防御时	“当当”武器撞击声
死亡时	对天长啸
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—

疑惑时	—

怪物 ID	N0008
英文名称	the dead vulture
中文名称	亡灵雕
种类	不死生物
美术设计参考	
高度	2.5 米
体貌特征	亡灵雕是由死去时间不长在半腐烂的尸体中所转化的。黑漆漆的翅膀上贴附着几处面积不等、深红的血斑。全身由于身体的腐烂，已经可以看到几处肌肉腐烂脱落后血淋淋的骨头。因为亡灵雕死亡后在腐烂的过程中，它翅膀上的羽毛已经脱落了 1/3。亡灵雕与大自然中雕的区别不仅在于腐烂后的身形，而且还有一个更明显的区别就是空荡荡的眼中闪映着一丝红光。
气候 / 地域	亡灵雕在被召唤前自然都躺在它们的长眠之地。由于亡灵雕死后已经没有了意识，它只会听命行事，所以它们会听从主人的命令在比较阴森的沼泽地中出现。
活动类型	地面和较浅的水中行走
武器	它身形宽大、有力的翅膀和锋利的爪子、喙都是它最强大的攻击武器
防具	无
异变形态	无
动作特征	
静止状态	宽大的翅膀半开着贴于地面，锋利的喙时不时地整理着自己的翅膀。
移动状态	左右脚轮流向前移动，宽大的翅膀半开贴着地面被托着向前走。
攻击状态	1、第一种：左(右)翅膀轮流朝前由上至下拍打，身体左右侧身辅助翅膀，但攻击时好像显得比较慢。 2、第二种：锋利的爪子由上向下朝前踢，身体后倾。 3、第三种：身体前倾，锋利的喙由上至下啄着。
施法状态	无
受击状态	头向后仰，身体往一边倾斜。一些被击碎的羽毛向下脱落着。
死亡状态	头、和身体侧着贴于地面，翅膀张开。
防御状态	无
其他设计参考	
移动声音	“嗒、嗒”的脚步声音。
攻击声音	“吱吱”的噪声，听起来让人有点恐惧。
施法声音	无
受击声音	骨头碎裂声和羽毛的脱落声
死亡声音	“啊”的声音，像乌鸦的叫声。
社交动作	
兴奋	眼眶中的红光闪的更亮了，头不停的左右移动。

悲伤	无
愤怒	头部向前，眼眶里的红光想要冲出来一样。
疑问	眼眶中的红光迷茫的移动，头 180 度地张望着，头一个问号。
社交语音	
兴奋	左右翅膀上下不断地拍打着。
悲伤	翅膀上发出羽毛的脱落声。
愤怒	无
疑问	无
生物简介	<p>亡灵雕是中级招魂术的产物，只要它们还没有完全腐烂，亡灵巫师们就很容易召唤出亡灵雕。亡灵雕由于还没有完全腐烂，它的意识仍然还存在，它可以独立做出判断，它可以判断出自己猎取范围内猎物位置，并做出迅速攻击是它们取得优势的唯一方法。</p> <p>亡灵雕虽然有着自己的意识，但意识比较脆弱，它没有自己的思想，不知道什么叫恐惧，它们以杀死猎物为己任，永远不会士气低落。</p>

编号(ID)	N0009
生物名称	
中文名称	铁脊兽
生物种类	兽类
活动地域	
生物简介	生活在干燥的 XX 地区，在沙土下行走，常常从沙土下偷袭猎物，
属性及参数	
生命值	2150
魔法值	1060
生命恢复速度	3 点/秒
魔法恢复速度	1 点/秒
攻击力	520
防御力	385
移动速度	5 米/秒
等级	35
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.3 米
形象描述	
衣着服饰	—
使用武器	—
异变形态	—
动作特征	
静止时	双手下垂，下肢弯曲，背部成弓形
移动时	象刺猬一样团成一团，背部的铁脊包裹身体一圈，以铁脊为最外圈，铁脊象矩尺一样向前滚动。
攻击时	篡成一团，旋转的以背部铁脊攻击对方

受击时	四肢展开，头和身体向后仰
防御时	攒成一团
死亡时	四肢展开，
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—
音效设计参考	
静止时	—
移动时	—
攻击时	—
受击时	
施法时	—
防御时	—
死亡时	
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—

高级怪物

编号(ID)	N0009
生物名称	
中文名称	冰后
生物种类	变异生物
活动地域	极地洞穴
生物简介	生活在极地洞穴最深处，最寒冷的地方，它吸收了洞穴里所有生物的精华而形成的。
属性及参数	
生命值	200000
魔法值	150000
生命恢复速度	每 1 秒 10 点生命
魔法恢复速度	每 1 秒 15 点魔法
攻击力	???
防御力	???
移动速度	
等级	70
死亡后获得经验值	10000
美术设计参考	
高度/长度	7 米（高）
形象描述	全身成天蓝色，背后长着一对白羽翅膀，双手握法杖，面部表情阴冷。
衣着服饰	身穿一套银白色的连衣裙
使用武器	法杖
异变形态	—
动作特征	
静止时	漂浮在半空中，双手紧握法杖
移动时	漂浮在半空中，挥动翅膀移动
攻击时	双手握法杖左右挥舞
受击时	身体有略微的震动
施法时	右手握法杖向前指
防御时	—
死亡时	在半空中慢慢旋转，跌落于地面
兴奋时	双手高举法杖，猛烈的挥舞着翅膀
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—
音效设计参考	

静止时	呼吸声音
移动时	挥动翅膀的声音
攻击时	挥舞法杖与空气发出的摩擦声
受击时	发出低沉的呻吟声
施法时	念一段咒语
防御时	—
死亡时	对天长啸
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—

怪物 ID	N0010
英文名称	death's-head demon
中文名称	骷髅魔将
种类	不死生物
美术设计参考	
高度	15 米
外貌特征	骷髅魔将是死去几千年后通过地下怪异物质变异而来。魔法力量赋予了它完整的肉体，如果失去了身上的某块肌肉，它可以迅速生长出新的肉体，以填补失去的那块肌肉。由于食多了人类的躯体，使得它的头和身体更类似于人类，头的两边长有长长的耳朵，头上前额长有类似羊角的犄角，犄角后面倚生出了一对类似牛角的犄角，脑后长满了长长的马毛延伸至后腰，全身肌肉充分地发达，可能是吃多了腐蚀的尸体，使得皮肤颜色更像藓苔。下身穿着刚从狼身上剥下来的狼皮。手上拿着一根粗长的狼牙棒。
气候 / 地域	骷髅魔将以保护魔族首领为己任，它们通常出现在洞穴、森林和草地等深处，因为它们比较喜欢潮湿的气候。
活动类型	地面行走
武器	锈迹斑斑、颜色有些发青的狼牙棒，长年埋在地下的经历使得棒身上附着大量病菌。
防具	锈迹斑斑、颜色有些发青的狼牙棒
异变形态	无
动作特征	
静止状态	左手握着狼牙棒，偶尔会将武器至于肩上，脚部稍稍弯曲，头在左右观察着，但是却纹丝不动的。
移动状态	左手握着狼牙棒，前后摆动着，步伐比较缓慢，但沉重有力。
攻击状态	右手单手将狼牙棒举过头顶，然后笔直的从上往下劈，身体稍前倾。
施法状态	无
受击状态	身体重心向后，前脚脚类抬起，眼神很诧异。
死亡状态	武器脱手，背靠地双眼紧闭地躺在地上。
防御状态	狼牙棒挡在胸前。

其他设计参考	
移动声音	“嘶嘶”的草被折断的声音。
攻击声音	木槌打桩的声音。
施法声音	无
受击声音	骨头碎裂声
死亡声音	无
社交动作	
兴奋	无
悲伤	无
愤怒	无
疑问	无
社交语音	
兴奋	无
悲伤	无
愤怒	无
疑问	无
生物简介	<p>骷髅魔将是高级招魂术的产物，它们通常是魔族的第三层首领，只要最高首领召唤它到任何地方，它们都会义不容辞，它们通常都是魔族最忠诚的拥护者，由于它们拥有较强的意识和思想，高级巫师们需要经过一段时间才能召唤出骷髅魔将。作为魔族军团的第三层单位，强大的身躯和无穷的力量是它们取得优势的最好方法。</p> <p>骷髅魔将拥有自己的意识和思想，它们极惧的战斗力使它们完全不害怕恐惧，永远不会士气低落。</p>

BOSS 级怪物

编号(ID)	
生物名称	Hellfire Lord
中文名称	狱火领主
生物种类	魔族 BOSS
活动地域	地精族原来居住的地下主城内
生物简介	在安德列火山(希加图大陆的地下火山)中沉睡了 2 万年的强大生物，被魔族唤醒，被魔族强大精神力所控制,成为魔族军团的主力之一. 在得到魔族的进攻命令后,狱火领主带领一部分军团洗劫了地精族的主城，并一直占领着。由于长期生活在地下火山，狱火领主非常擅长于使用破坏力巨大的地狱火焰

属性及参数	
生命值	200000
魔法值	100000
生命恢复速度	每秒恢复 20 点生命值
魔法恢复速度	每秒恢复 10 点魔法值
攻击力	1000—1500
防御力	673
移动速度	较慢
等级	100 级
死亡后获得经验值	20000
美术设计参考	
高度/长度	高 28 米左右，身体全长约 20 米
形象描述	高大笨重的身躯，全身上下都燃烧着暗红色的地狱火焰，上身和双臂非常粗壮，下肢非常短，但非常强壮，足以支撑起狱火领主庞大的身躯，只是行走时比较困难，需要双臂支撑在地面进行协助。它所经过之处，地面上都会留下零星燃烧的地狱火。双手粗大呈 " U " 形钳状，头部比较小，被暗红色的地狱火焰包围着，只能看到两只幽暗的眼睛和一直张开的大口，张开的大口中不断喷出热气。
衣着服饰	——
使用武器	威力巨大的狼牙棒,上边带有暗红色的极具破坏力的地狱火焰。
异变形态	——
动作特征	
静止时	自然站立，头部缓慢的转动，环视着四周。口中不断喷出热气。
移动时	两条又粗又短的腿笨重的交替向前迈，双臂支撑着地面协助着身体的移动
攻击时	一只手臂支撑着地面，另一只手臂挥舞着威力巨大的狼牙棒，向前方砸或横扫。
受击时	身体略微向后缩一下。
施法时	详见技能设计章节
防御时	用双臂架在身前
死亡时	身体缓慢向后倒下，身上的火渐渐熄灭。
兴奋时	用力的晃几下手中的武器
悲伤时	——
愤怒时	双手握住武器，用力地砸一下地面
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	火焰燃烧的声音，喷出热气的声音
移动时	石块撞击地面的声音，石块拖在地面时的声音
攻击时	着火的物体快速划过空气的声音
受击时	石块被击中的声音

施法时	详见技能设计章节
防御时	——
死亡时	石块爆裂的声音，火焰逐渐熄灭的声音
兴奋时	着火的物体在空气中挥舞的声音
悲伤时	——
愤怒时	武器重击地面的声音
疑惑时	——

编号(ID)	
生物名称	
中文名称	鬼马
生物种类	野生生物
活动地域	经常在阴暗的树林里和潮湿的山洞内出现。
生物简介	经常在阴暗的树林里和潮湿的山洞内出现。
属性及参数	
生命值	220000
魔法值	170000
生命恢复速度	每 1 秒 5 点生命
魔法恢复速度	每 1 秒 6 点魔法
攻击力	???
防御力	???
移动速度	每秒 5 米
等级	100
美术设计参考	
高度/长度	2.3 米（高）
形象描述	他的身体较庞，是一种类似鬼火的怪兽，浑身被火焰罩着。他并没有脚，下边只是两堆火。两只手是类似龙似的爪子。他的速度出奇的快，有跟鬼一样的诡异。因此叫他鬼马
衣着服饰	——
使用武器	——
异变形态	——
动作特征	
静止时	静止时看不见他的全身只能看见一块类似鬼火的东西在空中漂浮。
移动时	移动时他飘在空中非快的向前飞。
攻击时	攻击时他会抬起自己得手指向对方，然后放出一堆黑色火焰。
受击时	受击时他会像自己的下方掉下一点
施法时	右手握法杖向前指
防御时	——
死亡时	死亡时会在空中化成一股青烟然后消失。
兴奋时	浑身的火焰全不竖立起来
悲伤时	垂着身子慢慢的向前漂浮。
愤怒时	两只眼睛睁的大大的，浑身的火焰也立起来了。
疑惑时	眼睛不停的旋转。

音效设计参考	
静止时	
移动时	
攻击时	
受击时	
施法时	
防御时	—
死亡时	
兴奋时	—
悲伤时	—
愤怒时	—
疑惑时	—

3.4.2 情节 NPC

编号(ID)	N1001
中文名称	奥德纳斯
性别	男
NPC 种类	武器商人
简介	出生于农村的奥德纳斯从小就受父母的偏爱和教导，由于魔族的入侵，他的父母不幸在一次打猎中被袭击身亡，身心极度悲哀的他誓言要魔族受到沉重的打击，于是他拜师学艺，练就了一身的武器制造技术，专门卖给那些与魔族对抗的勇士们，让他们能杀更多的魔族战士。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.8 米
形象描述	身体粗壮结实，双手粗大有力，两目炯炯有神显得那么地自信，由于长期的操劳，脸上已经长满了胡子。
衣着服饰	头绑灰色丝巾并把所有的头发都包了起来，全身穿着灰白色的铁皮盔甲，脚上穿着金属色战靴。
动作特征	
静止时	双手下垂，偶尔左手会整理一个上半身的铁皮盔甲，头时不时地向两边张望着。
与人物对话时	左手指向对方，脸部表情非常喜悦。

编号(ID)	N1002
中文名称	雷德卡曼

性别	男
NPC 种类	药品商人
简介	出生于城市的雷德卡曼从小跟随父母经商，并自行研制了一些新奇的新药材，他的诚实和聪明使得他的生意越做越大，雷德卡曼是一个旗帜鲜明的人，他的药材专门卖给那些与魔族作斗争的勇士们，他希望勇士们能够尽快消灭他们讨厌的魔族战士。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.8 米
形象描述	身体比较瘦弱，可能是日夜操劳的原因，两眼看起来已经有点向里深陷。
衣着服饰	头上戴着有点破旧的灰白色的布帽，全身穿着灰白色的长袍布衣，脚上穿着长筒布靴。
动作特征	
静止时	双手下垂，偶尔双手会整理一下自己头上的帽子，头时不时地向两边张望着。
与人物对话时	左手指向对方，脸部表情非常喜悦。
编号(ID)	N1003
中文名称	依利沙
性别	男
NPC 种类	杂货商人
简介	依利沙的祖父、祖母和他的父母都是以卖杂货为生的普通商人，如今他的祖父、祖母和他的父母都因年老病多双双离开了人世，最后依利沙继承了父母家产，依利沙是一个十分有商业头脑的人，虽然他已经 40 多岁了，但他的产业在他的经营下已经做得越来越大了。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.75 米
形象描述	身体比较结实，两眼炯炯有神，后背有点驼。
衣着服饰	头上绑着一条棕灰色的头布，身上穿着一身银白色的长袍布衣，手上戴着露指手套，脚上穿着长筒布靴。
动作特征	
静止时	左手拿一古董瓷器，右手下垂，右手会偶尔摸摸左手上的瓷器，头时不时地向两边张望着。
与人物对话时	左手下垂，右手指向对方，脸部表情非常喜悦。

编号(ID)	N1004
--------	-------

中文名称	索德伯格
性别	男
NPC 种类	防具商人
简介	索德伯格是一位手艺高超、技术力量十分雄厚的商人，他 14 岁就开始卖防具，如今他做的生意已经布满了整个陆思福城、哥鲁迷城和桑瑞斯城。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.80 米
形象描述	身体比较结实，两眼炯炯有神，看起来十分自信。
衣着服饰	头上戴一顶蓝色蚕丝帽，身上穿着一身土蓝色的长袍布衣，两肩、大小臂关节、漆盖上配有银白色的铁制防护片。
动作特征	
静止时	双手下垂，头时不时地向两边张望着。
与人物对话时	右手下垂，左手指向对方，脸部表情非常喜悦。

编号(ID)	N1005
中文名称	叔德易洛
性别	男
NPC 种类	骑士技能导师
简介	叔德易洛从小就被父母送到魔法学院就读，他自从接触到技能魔法后，就开始爱不释手，并练就了一身的本领，他是所有种族人的骄傲，他的成绩也得到了所有人的肯定。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.90 米
形象描述	身体强壮有力，两眼炯炯有神，具有一身的大将风范。
衣着服饰	头戴骑士钢盔，身上穿着一身粉红色长袍布衣，两肩、大小臂关节、漆盖上配有银白色的钢制防护片。
动作特征	
静止时	左手握一骑士钢枪，右手下垂，头时不时地向两边张望着。
与人物对话时	右手指向对方，脸部表情非常喜悦。

编号(ID)	N1006
中文名称	伊利亚特

性别	男
NPC 种类	弓箭手技能导师
简介	身怀绝技的伊利亚特从小就爱好弓箭，他们家世代都是弓箭手出生，可能是遗传吧，伊利亚特表现的要比任何人都出色，如今他的弓箭手技能已经无人能敌，伊利亚特将他所学的技能毫无保留地传给那些与魔族作斗争的勇士们，他从而受到了人们的尊敬。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.95 米
形象描述	身体强壮有力，两眼炯炯有神，具有一身的大将风范。
衣着服饰	头戴弓箭手钢盔，身上穿着一身银白色长袍布衣，两肩、大小臂关节、漆盖上配有粉红色的钢制防护片。
动作特征	
静止时	左手握弓，右手下垂，头时不时地向两边张望着。
与人物对话时	右手指向对方，脸部表情非常喜悦。

编号(ID)	N1007
中文名称	老乞丐
性别	男
NPC 种类	普通
简介	其实他以前是一名勇猛的骑士，自从魔族进攻以后他就变成这样了，魔族强大的力量使他的精神彻底崩溃，失魂落魄整天在桑瑞斯的街道闲逛。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.68 米
形象描述	多年的乞讨生活使他看起来又脏又臭，一身破烂的衣服一年四季都是这样，身边有一个乞讨的破铁罐
衣着服饰	黑色的破烂布衣，灰色短裤，没有鞋子
动作特征	
静止时	整天躺在地上，有时会做起来看看四周
与人物对话时	爱搭不理的看着对方

编号(ID)	N1008
中文名称	麦基克斯
性别	男
NPC 种类	法师技能导师
简介	关于麦基克斯，他有一个传奇故事，听说在他 17 岁那年，与朋友在湖边钓鱼的时候突然有一道光从天而降，射到他的身上，他的朋友们都惊呆了，从那以后他就有了魔法力量，人们都说他是神的替身！
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.75 米
形象描述	身体不够强壮，但是看见脸色非常好，有一种学者的气质，金色短发看起来很精神。
衣着服饰	白色长袍，手里拿着一根木制法仗
动作特征	
静止时	双手下垂，西周观望，好像在寻找什么
与人物对话时	右手护住胸前，向客人鞠躬

编号(ID)	N1009
中文名称	伊莎贝拉
性别	女
NPC 种类	祭祀技能导师
简介	她的母亲是以她祖母的名字给她命名的，她祖母是一个非常有名的女祭祀，有着与死者灵魂沟通的能力，听说伊莎贝拉本人也有可是人们不太确定，她以她的美貌和善良感动不少人。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.60 米
形象描述	黑色的披肩卷发，迷人的双眼，婀娜的身段
衣着服饰	蓝色小马夹，黑色的灯笼裤，一双褐色鹿皮短靴
动作特征	
静止时	面带笑容，不时的与路人摆手打招呼
与人物对话时	双臂展开，成拥抱状，慢慢回到胸前成交叉状

编号(ID)	N1010
中文名称	神秘青年
性别	男
NPC 种类	普通
简介	没人知道他是谁，没人知道他从哪来，更没人知道他有什么目的
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.70 米
形象描述	一头黑色披肩长发，清秀的面孔透着一丝忧虑，标准身材，正是 20 岁女性追求的目标
衣着服饰	黑色小马夹，蓝色的长裤，一双褐色鹿皮短靴
动作特征	
静止时	来回踱步，好像在想什么
与人物对话时	面向对方，但从不正眼看对方

编号(ID)	N1011
中文名称	卡迪亚·桑瑞斯
性别	男
NPC 种类	桑瑞斯城主
简介	皇室贵族，他是老桑瑞斯的二儿子，因为大儿子在与魔族的战斗中牺牲了所以，只有卡迪亚有资格继承王位，他没有他哥哥那么勇敢和善战，但是在政治方面有着强人一等的天赋。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.78 米
形象描述	金色长发略带波浪，眉清目秀一看就有皇族的气质
衣着服饰	中世纪男士衬衫，外面传着一件黑色外套，很典雅，特显高贵，紧身裤加黑色长靴
动作特征	
静止时	面带笑容，不时的与路人摆手打招呼
与人物对话时	双臂展开，成拥抱状，慢慢回到胸前成交叉状

编号(ID)	N1012
中文名称	守卫
性别	男
NPC 种类	守卫
简介	桑瑞斯城最忠诚的战士
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.90 米
形象描述	身体强壮有力，两眼炯炯有神
衣着服饰	头戴骑士钢盔，身上穿着一身铠甲，两肩、大小臂关节、漆盖上配有银白色的钢制防护片，手拿钢枪。
动作特征	
静止时	右手握一支钢枪立在地上，左手下垂，头一动不动地向前望着。
与人物对话时	面对对方，无其他动作

道具设计共分为三大部分：武器设计、装备设计和其他道具设计

装备设计的编号从 D2001—D3000

物品界面

3.5.1 武器

武器一共分为单手剑、双手剑、弓、弩、法杖和权杖六种。

弓箭手及其高级形态可以装备弓和弩

ID	D0001	
名称	灭魔天诛弓	
类别	6（弓类）	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.弓

原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计 4 种弓的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。 图示</p>
描述	比一般的弓较长韧度强，猎手赖以谋生的工具，不能及远，但足以射杀小动物	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色手上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	1	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	1860 游戏币	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
性能	无	※ 随着弓等级的增加攻击力也随之增加
物理攻击力上限	76	※纯物理伤害
物理攻击力下限	52	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	0	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	0	※纯魔法伤害
需要力量	23	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	58	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	20/20	※耐久度和使用次数的比例为 1:10000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.0 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4（右手武器）	※1.头盔 2.项链 3.盔甲 4.右手武器 5.左手武器 6.右手戒指 7.左手戒指

		指 8.鞋
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号, 用于脚本编辑。

ID	D0002	
名称	精灵之弓	
类别	6 (弓类)	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.弓
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计 4 种弓的存在样式, 包括: 物品框里的, 属性界面上的, 地图上掉落的, 角色手上拿着的。 图示</p>
描述	精灵族内精灵圣射手才可以装备的弓, 拥有精灵灵性 的一把弓, 攻击速度也比较快, 距离也比较远	<p>※ 物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色手上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	10	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格 (商店里的价格)	260000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级, 最高升到 9 级。
性能	提高攻击力 10,	※ 随着弓等级的增加攻击力也随之增加
物理攻击力上限	196	※纯物理伤害
物理攻击力下限	178	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	0	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	0	※纯魔法伤害
需要力量	45	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	178	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	22/22	※耐久度和使用次数的比例为


		1:10000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	0.9 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4（右手武器）	※1.头盔 2.项链 3.盔甲 4.右手武器 5.左手武器 6.右手戒指 7.左手戒指 8.鞋
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1X1 1行，1列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0003	
名称	闪电之弓	
类别	6（弓类）	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.弓
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计 4 种弓的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。</p> <p>图示</p>
描述	弓身由两条闪电结合在一起，中间交汇在一起成为握手，弓弦是一道魔法弓弦，长 1.2 米	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	40	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	18600000 游戏币	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
性能	命中+12，攻击速度+2，电属性攻击力+12	※ 随着弓等级的增加弓的各项性能也随之增加，每提升一个等级


		命中+2，攻击速度+0.5，电属性攻击力+2
物理攻击力上限	386	※纯物理伤害
物理攻击力下限	352	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	0	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	0	※纯魔法伤害
需要力量	58	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	226	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	23/23	※耐久度和使用次数的比例为 1:10000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4（右手武器）	※1.头盔 2.项链 3.盔甲 4.右手武器 5.左手武器 6.右手戒指 7.左手戒指 8.鞋
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0004	
名称	灭魔天诛弓	
类别	6（弓类）	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.弓
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计 思路 图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种弓的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。 图示
描述	传说在远古时代，克	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品


	立为了打到魔王而用神木做弓身，恶龙的龙筋做弦。花费了他大半生才打造出来的神弓，整个弓坚硬无比韧度极强，配有三支玄铁神箭，每只的功能迥异，威力无比	框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色手上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用等级	80	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店无此武器	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
性能	提高攻击力 35，对暗属性攻击力提高 10%，致命一击概率提高 5%，	※随着弓等级的增加攻击力，对暗属性的攻击力，致命一击的概率也随之增加
物理攻击力上限	586	※纯物理伤害
物理攻击力下限	552	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	0	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	0	※纯魔法伤害
需要力量	63	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	268	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	26/26	※耐久度和使用次数的比例为 1:10000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	0.8 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4（右手武器）	※1.头盔 2.项链 3.盔甲 4.右手武器 5.左手武器 6.右手戒指 7.左手戒指 8.鞋
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号		※表示调用的图片编号，用于脚本

(隐藏属性)		编辑。
ID	D0005	
名称	木杖	
类别	双手杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>要求设计 4 种刀的存在样式,包括: 物品框里的, 属性界面上的, 地图上掉落的, 角色手上拿着的。</p> <p><u>图示</u></p>
描述	全部以木头为材料制成的, 相当于半人高。	<p>物品框里: 占 1 格</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上: 与地图上的角色成比例</p>
使用等级	1	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	男/女	
商店购入价格(商店售出价格)	300 (150) 游戏币	游戏道具店里买/卖的价格
初始等级	1 级	可通过强化石增加物品等级, 最高升到 9 级
附加属性	—	—
物理攻击力上限	14	纯物理伤害
物理攻击力下限	11	纯物理伤害
魔法攻击力上限	34	纯魔法伤害
魔法攻击力下限	27	纯魔法伤害
需要力量	0	当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
需要智慧	0	当角色 智慧属性 大于或等于 需要智慧 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	12/12	耐久度和使用次数的比例为 1:1000
可否修复(隐藏属性)	可以	每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃(隐藏属性)	可以	
挥动间隔(隐藏属性)	2 秒	与重量成比例关系, 玩家只能根据杖的重量推算挥杖的间隔时间。 此属性在程序中设置, 玩家不可

		见。
装备种类（隐藏属性）	—	—
装备占物品框空间（隐藏属性）	1 格	表示这把杖放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。

ID	D0006	
名称	智者之杖	
类别	双手杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>要求设计 4 种刀的存在样式, 包括: 物品框里的, 属性界面上的, 地图上掉落的, 角色手上拿着的。</p> <p><u>图示</u></p>
描述	世间最好的铸造家制造出的。	<p>物品框里: 占 1 格</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上: 与地图上的角色成比例</p>
使用等级	10	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	男/女	
商店购入价格(商店售出价格)	1000 (500) 游戏币	游戏道具店里买/卖的价格
初始等级	1 级	可通过强化石增加物品等级
附加属性	每秒吸收玩家或怪 3 点蓝	—
物理攻击力上限	49	纯物理伤害
物理攻击力下限	39	纯物理伤害
魔法攻击力上限	89	纯魔法伤害
魔法攻击力下限	71	纯魔法伤害
需要力量	19	当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	32	当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
需要智慧	0	当角色 智慧属性 大于或等于 需要智慧 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	25/25	耐久度和使用次数的比例为 1:900
可否修复（隐藏属性）	可以	每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	

挥动间隔（隐藏属性）	2 秒	与重量成比例关系，玩家只能根据杖的重量推算挥杖的间隔时间。 此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	杖	—
装备占物品框空间（隐藏属性）	1 格	表示这把杖放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。

ID	D0007	
名称	封魔之杖	
类别	双手杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>要求设计 4 种刀的存在样式,包括: 物品框里的, 属性界面上的, 地图上掉落的, 角色手上拿着的。</p> <p><u>图示</u></p>
描述	在很久以前, 光明与黑暗还是统一的时候, 一神匠铸造出的。	<p>物品框里: 占 1 格</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上: 与地图上的角色成比例</p>
使用等级	40	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	男/女	
商店购入价格(商店售出价格)	商店里不出售	
初始等级	1 级	可通过强化石增加物品等级
附加属性	增加火属性魔法的攻击力	—
物理攻击力上限	145	纯物理伤害
物理攻击力下限	116	纯物理伤害
魔法攻击力上限	191	纯魔法伤害
魔法攻击力下限	239	纯魔法伤害
需要力量	21	当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	92	当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
需要智慧	0	当角色 智慧属性 大于或等于 需要智慧 才能装备
单或双手武器	双手	

耐久度	45/45	耐久度和使用次数的比例为 1:700
可否修复（隐藏属性）	可以	每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	2 秒	与重量成比例关系，玩家只能根据杖的重量推算挥杖的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	杖	—
装备占物品框空间（隐藏属性）	1 格	表示这把杖放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。

ID	D0008	
名称	神秘之杖	
类别	双手杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>要求设计 4 种刀的存在样式,包括:物品框里的, 属性界面上的, 地图上掉落的, 角色手上拿着的。</p> <p><u>图示</u></p>
描述	天上的铸造之神为了镇压世间的恶魔所制造的	<p>物品框里: 占 1 格</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上: 与地图上的角色成比例</p>
使用等级	80	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	男/女	
商店购入价格(商店售出价格)	商店里不出售	
初始等级	1 级	可通过强化石增加物品等级
附加属性	增加火属性魔法和冰属性魔法的攻击力	—
物理攻击力上限	323	纯物理伤害
物理攻击力下限	258	纯物理伤害
魔法攻击力上限	520	纯魔法伤害
魔法攻击力下限	416	纯魔法伤害
需要力量	39	当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	182	当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备

需要智慧	0	当角色 智慧属性 大于或等于 需要智慧 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	60/60	耐久度和使用次数的比例为 1:500
可否修复（隐藏属性）	可以	每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	2 秒	与重量成比例关系，玩家只能根据杖的重量推算挥杖的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	杖	—
装备占物品框空间（隐藏属性）	1 格	表示这把杖放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。

ID	D0009	
名称	木头权杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	最简单的祭祀权杖，用木头雕刻而成。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	1	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	300（150）游戏币	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	17	※纯物理伤害
物理攻击力下限	14	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	30	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	23	※纯魔法伤害
需要力量	63	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备

需要敏捷	268	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	12/12	※耐久度和使用次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	6	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0010	
名称	镶石权杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	制作工艺相对复杂的权杖，是用生铁上面镶嵌鹅卵石制作而成的。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	10	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	1000（500）游戏币	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—


物理攻击力上限	52	※纯物理伤害
物理攻击力下限	42	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	80	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	68	※纯魔法伤害
需要力量	19	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
需要智慧	32	
单或双手武器	双手	
耐久度	12/12	※耐久度和使用次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	6	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0011	
名称	红宝石权杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。</p>
描述	权杖顶部镶嵌着一块红宝石，而且发着微光。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>

使用等级	40	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店里不出售	※从商店买入（卖出）的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级， 最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	160	※纯物理伤害
物理攻击力下限	133	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	200	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	175	※纯魔法伤害
需要力量	21	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
需要智慧	92	
单或双手武器	双手	
耐久度	45/45	※耐久度和使用次数的比例为 1:700
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	6	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0012	
名称	龙头权杖	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。

		
	(美工的大概样式参考)	
描述	黄金雕刻的龙头加之玉石制作的杖身，看上去就像是一条龙。	※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色手上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	80	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店里不出售	※从商店买入（卖出）的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	352	※纯物理伤害
物理攻击力下限	289	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	485	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	326	※纯魔法伤害
需要力量	39	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	0	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
需要智慧	182	
单或双手武器	双手	
耐久度	60/60	※耐久度和使用次数的比例为 1:500
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	6	※1.单手剑 2.双手剑 3.弓 4.弩 5.法杖 6.权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。

装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。
ID	D0013	
名称	挑魂剑	
类别	2 (剑类)	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.弓
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计4种剑的存在样式,包括: 物品框里的, 属性界面上的, 地图上掉落的, 角色手上拿着的。
描述	传说在桑瑞斯城有一名铁匠, 他老婆被鬼魂附体, 为了解救自己心爱的妻子, 挑出魂魄, 采用钨金为主原料, 与 108 种药合制塑造了一把杀伤力极强的剑。长 120 厘米, 宽 20 厘米, 重 2 公斤, 剑身淡灰发光。	※ 物品框里: 32X32X6 大小(6 个物品框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色手上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用等级	1 级	※ 玩家必须达到该等级后才能装备
使用性别	无限制	
价 格	17000 游戏币	※从商店买入的价格(商店只能买到等级为 1 的装备)。
初始等级	1 级	※此剑无法升级。
性能	1/15 机率砍出双倍攻击力, 附持续 3.6 秒, 每秒 250 点的生命伤害。	※ 随着剑等级的增加出双倍攻击力的机率也随之增加
物理攻击力上限		※纯物理伤害
物理攻击力下限		※纯物理伤害
魔法攻击力上限	0	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	0	※纯魔法伤害
需要力量	17	※当角色力量属性大于或等于需要力量才能装备
需要敏捷	11	※当角色敏捷属性大于或等于需要敏捷才能装备
需要智力	0	※当角色智力属性大于或等于需要智力才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	120/120	※耐久度和使用次数的比例为 1:1000

可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.8 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据剑的重量推算挥剑的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4、5（左、右手武器）	※1.头盔 2.项链 3.盔甲 4.右手武器 5.左手武器 6.右手戒指 7.左手戒指 8.鞋
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1X1 1 行，1 列）	※表示这把剑放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）	110113	※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0014	
名称	脱骨剑	
类别	2（剑类）	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.盾
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计 4 种剑的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。</p>
描述	1.5 米,宽 30 厘米,重 1.5 公斤,剑身明亮发光。	<p>※ 物品框里: 32X32X6 大小(6 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	10 级	※ 玩家必须达到该等级后才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	34000 游戏币	※从商店买入的价格，商店只能买到等级为 1 的装备。
初始等级	1 级	※此剑可以玄钢珠进行升级，最高可升至 10 级。
性能	1/20 机率砍出双倍攻击力，附持续 7.2 秒，	※ 随着剑等级的增加出双倍攻击力的机率也随之增加

	每秒 500 点生命值伤害。	
物理攻击力上限		※纯物理伤害
物理攻击力下限		※纯物理伤害
魔法攻击力上限		※纯魔法伤害
魔法攻击力下限		※纯魔法伤害
重量	1.5 公斤 / 把	※超出角色的当前 负重值 范围时，角色不能移动。
需要力量	5	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	22	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	—	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	240 / 240	※耐久度和使用次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 500 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	3.6 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据剑的重量推算挥剑的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4、5（左、右手武器）	※1. 头盔 2. 项链 3. 盔甲 4. 右手武器 5. 左手武器 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 鞋
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把剑放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）	110115	※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0015	
名称	双刃剑	
类别	2（剑类）	※1. 刀 2. 剑 3. 斧 4. 枪 5. 杖 6. 盾
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图	※ 要求设计 4 种剑的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。

		
	(美工的大概样式参考)	
描述	双剑重 3 公斤,剑身长 1.2 米,剑身颜色主要以灰色为主。	※ 物品框里: 32X32X6 大小(6 个物品框格子大小) 属性界面:与属性界面上角色成比例 角色手上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用等级	40 级	※ 玩家必须达到该等级后才能装备
使用性别	男	
价格(卖给 NPC 的价格)	68000 游戏币	获得物品后卖给 NPC 的价格,商店无法购买
初始等级	1 级	※此剑可以通过金钢珠合成进行升级,最高升到 40 级。
性能	1/40 机率砍出双倍攻击力,附持续 14.4 秒,每秒 1000 点生命值伤害。	※ 随着剑等级的增加出双倍攻击力的机率也随之增加
物理攻击力上限		※纯物理伤害
物理攻击力下限		※纯物理伤害
魔法攻击力上限		※纯魔法伤害
魔法攻击力下限		※纯魔法伤害
重量	3 公斤	※超出角色的当前负重值范围时,角色不能移动。
需要力量	10	※当角色力量属性大于或等于需要力量才能装备
需要敏捷	44	※当角色敏捷属性大于或等于需要敏捷才能装备
需要智力	0	※当角色智力属性大于或等于需要智力才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	480/480	※耐久度和使用次数的比例为 1:1000
可否修复(隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 1000 游戏币
可否丢弃(隐藏属性)	可以	

挥动间隔（隐藏属性）	5.4 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据剑的重量推算挥剑的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4、5（左、右手武器）	※1.头盔 2.项链 3.盔甲 4.右手武器 5.左手武器 6.右手戒指 7.左手戒指 8.鞋
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把剑放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）	110117	※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D0016	
名称	降魔圣玄剑	
类别	2（剑类）	※1.刀 2.剑 3.斧 4.枪 5.杖 6.盾 7.棒
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种剑的存在样式，包括： 物品框里的，属性界面上的， 地图上掉落的，角色手上拿着的。
描述	传说是由月神殿长老采用千年钨金，耗时近 81 天炼得此剑。长 130 厘米，宽 30 厘米，重 4 公斤，剑身幽暗发光，疑乃天兵。	※ 物品框里：32X32X6 大小(6 个物品 框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色手上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	60 级	※ 玩家必须达到该等级后才能装备
使用性别	男	
价 格	136000 游戏币	※ 获得物品后卖给 NPC 的价格，商店无法购买
初始等级	1 级	※此剑可以通过至钢珠合成进行升级，最高升到 60 级。
性能	1/60 机率砍出双倍攻击力，附持续 21.6 秒，每秒 2000 点的生命伤害。	※ 随着剑等级的增加出双倍攻击力的机率也随之增加

物理攻击力上限		※纯物理伤害
物理攻击力下限		※纯物理伤害
魔法攻击力上限	0	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	0	※纯魔法伤害
重量	4 公斤	※超出角色的当前 负重值 范围时，角色不能移动。
需要力量	15	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
需要敏捷	66	※当角色 敏捷属性 大于或等于 需要敏捷 才能装备
需要智力	0	※当角色 智力属性 大于或等于 需要智力 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	720/720	※耐久度和使用次数的比例为 1:1000
可否修复(隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 2000 游戏币
可否丢弃(隐藏属性)	可以	
挥动间隔(隐藏属性)	7.4 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据剑的重量推算挥剑的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类(隐藏属性)	4 (右手武器)	※1. 头盔 2. 项链 3. 盔甲 4. 右手武器 5. 左手武器 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 鞋
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把剑放入物品框或存储箱中占据 1 个 格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)	110119	※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0017	
名称	铁剑	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	最简单的铁质单手剑	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	1	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	300（150）游戏币	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	25	※纯物理伤害
物理攻击力下限	20	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要力量	15	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	单手	
耐久度	30/30	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	1	※1.单手剑 2.双手剑 3.弓 4.弩 5.法杖 6.权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号		※表示调用的图片编号，用于脚本

(隐藏属性)		编辑。
ID	D0017	
名称	瑞锋剑	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	锋利的单手剑，是骑士的得力武器。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	10	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	1000（500）游戏币	※从商店买入（卖出）的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	35	※纯物理伤害
物理攻击力下限	30	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要力量	25	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	单手	
耐久度	50/50	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。


装备种类（隐藏属性）	1	※1.单手剑 2.双手剑 3.弓 4.弩 5.法杖 6.权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1X1 1行，1列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据1个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0018	
名称	桑瑞斯的苦恼	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计4种权杖的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。</p>
描述	是老桑瑞斯曾经用过的一把剑，虽然没什么特别的地方，但是跟了老桑瑞斯40年	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	40	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店不出售	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级1的装备）
初始等级	1级	※此弓可以通过强化石打造升级，最高升到9级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	50	※纯物理伤害
物理攻击力下限	45	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要力量	35	※当角色力量属性大于或等于需要力量才能装备
单或双手武器	单手	
耐久度	100/100	※耐久度和使用次数的比例为

		1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	1	※1.单手剑 2.双手剑 3.弓 4.弩 5.法杖 6.权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0019	
名称	领主之剑	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。
描述	用上等的钢制成的宝剑	※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色手上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	80	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店不出售	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	80	※纯物理伤害

物理攻击力下限	75	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要力量	55	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	单手	
耐久度	200/200	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	1	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0020	
名称	战弩	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	低级弓箭手用的普通弩	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	1	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	300（150）游戏币	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。

附加属性	—	—
物理攻击力上限	25	※纯物理伤害
物理攻击力下限	20	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要敏捷	15	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	30/30	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0021	
名称	重型战弩	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	经过改良的战弩，攻击力更高	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	10	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	1000（500）游戏币	※从商店买入（卖出）的价格。（商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，

		最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	35	※纯物理伤害
物理攻击力下限	30	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要敏捷	25	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	50/50	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	4	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0022	
名称	蓝色强弩	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色手上拿着的 。
描述	是高级弓箭手的最爱，通体蓝色有神秘感	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色手上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	40	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店不出售	※从商店买入（卖出）的价格。

		(商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	50	※纯物理伤害
物理攻击力下限	45	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要敏捷	35	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	100/100	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复(隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃(隐藏属性)	可以	
挥动间隔(隐藏属性)	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类(隐藏属性)	1	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间(隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号(隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D0023	
名称	强者之弩	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	<p>※ 要求设计 4 种权杖的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色手上拿着的。</p>
描述	只有最好的弓箭手才有资格装备着把弩	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色手上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	80	玩家必须达到该等级才能装备

使用性别	无	
价格（商店里的价格）	商店不出售	※从商店买入（卖出）的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级， 最高升到 9 级。
附加属性	—	—
物理攻击力上限	80	※纯物理伤害
物理攻击力下限	75	※纯物理伤害
魔法攻击力上限	—	※纯魔法伤害
魔法攻击力下限	—	※纯魔法伤害
需要敏捷	55	※当角色 力量属性 大于或等于 需要力量 才能装备
单或双手武器	双手	
耐久度	200/200	※耐久度和使用次数的比例为 1:100
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
挥动间隔（隐藏属性）	1.5 秒	※与重量成比例关系，玩家只能根据角色敏捷推算拉弓的间隔时间。此属性在程序中设置，玩家不可见。
装备种类（隐藏属性）	1	※1. 单手剑 2. 双手剑 3. 弓 4. 弩 5. 法杖 6. 权杖
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把弓放入物品框或存储箱中占据 1 格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

3.5.2 装备

装备有[基本装备](#)和[魔幻装备](#)两大系列

每一系列都有头盔、胸甲、护腿、护手、鞋五部分

全部装备属性如下：

提高攻击力 2~15 之间

提高攻击速度+2~6 之间

提高防御力+2~14 之间

+生命值 6~30 之间

+魔法值 6~30 之间

增加伤害 2~18 之间

火属性抗性+1%~10%之间

风属性抗性+1%~10%之间

地属性抗性+1%~10%之间

雷属性抗性+1%~10%之间

冰属性抗性+1%~10%之间

毒属性抗性+1%~10%之间

火属性伤害+1~10 之间

风属性伤害+1~10 之间

地属性伤害+1~10 之间

雷属性伤害+1~10 之间

冰属性伤害+1~10 之间

毒属性伤害+1~10 之间

注解：以上属性的数值都是随机产生的，数值都是整数 例如：增加攻击力 2~15，最小值是 2，最大值是 15，在 2 到 15 之间的任意一个整数来做增加的攻击力数值，（+攻击力 10，+攻击力 15，+攻击力 2 等）

一件物品拥有的最大属性个数为 4，最小为 0（白色无属性装备）属性都是从以上属性中随机产生

I 基本装备

ID	D2001	
名称	锁链甲	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用锁链编成的胸部铠甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	骑士	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	10	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2002	
名称	轻链甲	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用轻型锁链编成的胸部铠甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	弓箭手	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	8	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2003	
名称	麻布法袍	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用麻布制作的法师法袍。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	法师	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	5	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2004	
名称	麻布短褂	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用麻布制作成的祭祀短褂。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	祭祀	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	6	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2005	
名称	忠诚甲	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	为了赞扬圣骑士的忠诚，用黄金作成的胸甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣骑士	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	200	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2006	
名称	暗黑甲	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用暗黑魔法铸成的胸部铠甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗骑士	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	200	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2007	
名称	圣射手甲	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用最轻快的金属制作的胸部铠甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣射手	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	150	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2008	
名称	暗射手甲	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用锁链编成的胸部铠甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗射手	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	150	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1. 头盔 2. 盔甲 3. 护腿 4. 护手 5. 鞋 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 项链 9. 耳环
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把（）放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号 （隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2009	
名称	圣导师长袍	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成并得到了光明教会祝福的长袍。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣导师	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	100	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1. 头盔 2. 盔甲 3. 护腿 4. 护手 5. 鞋 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 项链 9. 耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把（）放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2010	
名称	暗导师长袍	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成并得到了黑暗教会施咒的长袍。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗导师	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	100	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1. 头盔 2. 盔甲 3. 护腿 4. 护手 5. 鞋 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 项链 9. 耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2011	
名称	光明祭祀长袍	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成的光明祭祀专用长袍。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	光明祭祀	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	120	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2012	
名称	黑暗祭祀长袍	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成的的黑暗 祭祀 专用长袍。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	黑暗祭祀	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	120	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	2	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2013	
名称	钢铁护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	精练的钢铁和柔软的皮革制作的护手	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	17	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	骑士	
价格（商店里的价格）	15800	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	12	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 （隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2014	
名称	圣焰护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。
描述	护手身都是火焰装的图案，周边是棕色的护边，拥有火焰之手的别称	※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色身上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	36	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	魔法师	
价格（商店里的价格）	58600	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	23	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 （隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2015	
名称	精灵护手	
类别		
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考)</p>	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	纤细玲珑，图腾遍布整个护手	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	23	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	弓箭手	
价格（商店里的价格）	21000	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	13	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2016	
名称	圣洁护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	淡淡的红色皮革制作的护手，在户手的中部位置使用纯钢打造的一个圆环	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	32	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	祭祀	
价格（商店里的价格）	46000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备)
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	21	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2017	
名称	帝王护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	帝王所佩带的护手，精练金属打造，金黄色的，拥有权贵的象征	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	57	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣骑士	
价格（商店里的价格）	无	
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	49	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2018	
名称	暗鹰护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	传说中用暗金打造的拥有黑暗强大力量的护手	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	67	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗骑士	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2019	
名称	灵羽护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	纤细，精致，周边有洁白的羽毛装饰着	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	47	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣射手	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	36	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 （隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D2020	
名称	暗灵护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	纤细，玲珑，精巧	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	47	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗射手	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	36	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D2021	
名称	佑神护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	由元素主神力量的护手，为了保护主神而出世的护手	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	53	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣导师	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	32	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2022	
名称	依卡护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	传说中黑暗魔法师依卡佩带的护手，带有黑暗力量的护手，护手上面都是他雕刻的图纹和咒纹	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	63	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗导师	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	38	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2023	
名称	祝福护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	圣洁神圣的护手，传教徒们理想中的护手	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	63	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	光明祭祀	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	41	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2024	
名称	诛天护手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种（护手）的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	拥有强大的黑暗力量，足可以诛天灭地。护手周围散发着幽幽的黑暗气息	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	80	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	黑暗祭祀	
价格（商店里的价格）	无	※从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的，白色无属性的装备）
初始等级	1 级	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	随机	※ 随着（护手）等级的增加攻击力也随之增加
防御力	68	※防御力
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	4（护手）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把(护手)放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2025	
名称	铁皮护腿	
类别	骑士	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	<p>骑士的常用装备，整个护腿采用铁皮炼制而成，上半部分以金属颜色为主，下半部分主要为黑色和橙色，护腿长 80 厘米，宽为 40 厘米。</p>	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	1 级或 1 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格 (商店里的价格)	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复 (隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃 (隐藏属性)	可以	
装备种类 (隐藏属性)	3 (护腿)	<p>※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋</p> <p>6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环</p>
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D2026	
名称	鹿角护腿	
类别	弓箭手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	<p>弓箭手的常用装备，整个护腿采用鹿角和铜混合炼制而成，全身以灰色和金属颜色为主，作用于身印有不同形状的橙色花纹，护腿长 80 厘米，宽为 35 厘米。</p>	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	1 级或 1 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	3（护腿）	<p>※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋</p> <p>6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环</p>
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2027	
名称	丝布护腿	
类别	法师	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	法师的常用装备，全身以黑色和灰色为主，顶部中间印有法师头像，向下延伸至小腿部位印有交叉花纹，两边配有灰色和红色的防护片，底部印有 10 厘米的花纹黄边，护腿长 80 厘米。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	1 级或 1 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格 (商店里的价格)	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复 (隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃 (隐藏属性)	可以	
装备种类 (隐藏属性)	3 (护腿)	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D2028	
名称	祭祀护腿	
类别	祭祀	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)	※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	祭祀的常用装备，布制品，全身以深红色和灰色为主，上部配有铁皮防护套，护腿长 80 厘米，宽 40 厘米。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	1 级或 1 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格 (商店里的价格)	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复 (隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃 (隐藏属性)	可以	
装备种类 (隐藏属性)	3 (护腿)	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2029	
名称	至阳护腿	
类别	圣骑士	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	<p>圣骑士的常用装备，整个护腿采用纯钢炼制而成，全身以钢金属颜色为主，上半部分的中间有一盾牌式防护层，主要以黑色和金属色为主，护腿长 80 厘米，宽为 40 厘米。</p>	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色身上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格 (商店里的价格)	100000 游戏币	<p>※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)</p>
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	<p>※此护腿可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。</p>
附加属性	无	<p>※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加</p>
防御力		<p>※防御力</p>
可否修复 (隐藏属性)	可以	<p>※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币</p>
可否丢弃 (隐藏属性)	可以	
装备种类 (隐藏属性)	3 (护腿)	<p>※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环</p>
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	<p>※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。</p>
装备 GID 编号 (隐藏属性)		<p>※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。</p>

ID	D2030	
名称	至阴护腿	
类别	暗骑士	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	暗骑士的常用装备，整个护腿采用纯钢并为少许土质金属炼制而成，全身以灰色和金属颜色为主，左腿有一椭圆防护片，护腿长 80 厘米，宽为 38 厘米。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	100000 游戏币	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	3（护腿）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2031	
名称	明箭护腿	
类别	圣射手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	圣射手的常用装备，整个护腿采用千年钨金炼制而成，全身以深红色和黑色为主，护腿长 80 厘米，宽为 45 厘米。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	100000 游戏币	<p>※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)</p>
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	<p>※此护腿可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。</p>
附加属性	无	<p>※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加</p>
防御力		<p>※防御力</p>
可否修复（隐藏属性）	可以	<p>※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币</p>
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	3（护腿）	<p>※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环</p>
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	<p>※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。</p>
装备 GID 编号 (隐藏属性)		<p>※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。</p>

ID	D2032	
名称	暗玄护腿	
类别	暗射手	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	暗射手的常用装备，整个护腿采用千年钨金加少许土色金属炼制而成，全身以灰色、黑色和土色为主，左腿有一装箭袋，护腿长 80 厘米，宽为 40 厘米。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	100000 游戏币	<p>※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)</p>
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	<p>※此护腿可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。</p>
附加属性	无	<p>※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加</p>
防御力		<p>※防御力</p>
可否修复（隐藏属性）	可以	<p>※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币</p>
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	3（护腿）	<p>※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环</p>
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	<p>※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。</p>
装备 GID 编号 (隐藏属性)		<p>※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。</p>

ID	D2033	
名称	天光魔力护腿	
类别	圣导师	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)	※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	圣导师的常用装备，全身以黑色和灰色为主，前面挂有深红布料，护腿长 80 厘米，宽 40 厘米。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格 (商店里的价格)	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复 (隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃 (隐藏属性)	可以	
装备种类 (隐藏属性)	3 (护腿)	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2034	
名称	暗月魔力护腿	
类别	暗导师	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	暗导师的常用装备，全身以黑色、暗红色和灰色为主，顶部正中间挂一深色布料，两侧有铁制防护片，护腿长 80 厘米，宽 40 厘米。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	3（护腿）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1X1 1 行，1 列）	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2035	
名称	雾阳护腿	
类别	光明祭祀	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	光明祭祀的常用装备，布制品，全身以深蓝色和白色为主，中间为浅蓝色，身体四周配有坚硬的钢制防护片，护腿长 80 厘米，宽 40 厘米。	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小)</p> <p>属性界面：与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上：与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格 (商店里的价格)	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复 (隐藏属性)	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃 (隐藏属性)	可以	
装备种类 (隐藏属性)	3 (护腿)	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D2036	
名称	雾阴护腿	
类别	暗黑祭祀	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	<p>策划设计思路图</p>  <p>(美工的大概样式参考，本图摘自《天之游侠》)</p>	<p>※ 要求设计 4 种 () 的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。</p>
描述	<p>暗黑 祭祀 的 常用 装备，布制品，全身以浅红为主，上部有两条黑白交错的护边，中间正前方有一块彩色钢制防护片，护腿长 80 厘米，宽 40 厘米。</p>	<p>※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色身上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小</p>
使用等级	35 级或 35 级以上	玩家必须达到该等级才能装备
使用性别	无限制	
价格（商店里的价格）	无	※初始玩家进入游戏后的着装
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此护腿可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
防御力		※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	3（护腿）	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2037	
名称	铁甲头盔	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用铁皮制成的头盔。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	骑士	
价格（商店里的价格）	200	※ 从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※ 此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※ 耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	10	※ 防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※ 每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※ 1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	※ 表示这把（）放入物品框或存储箱中占据 1 个 格子 。
装备 GID 编号 （隐藏属性）		※ 表示调用的图片编号，用于脚本编辑。


ID	D2038	
名称	弓箭手毡帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	最适合弓箭手使用的帽子。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	弓箭手	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	8	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2039	
名称	魔法师兜帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。
描述	用麻布制作的法师法兜帽。	※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色身上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	法师	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	5	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2040	
名称	麻布短褂	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	祭祀专用的尖顶帽。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	5	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	祭祀	
价格（商店里的价格）	200	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	20/20	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	6	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1. 头盔 2. 盔甲 3. 护腿 4. 护手 5. 鞋 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 项链 9. 耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2041	
名称	忠诚头盔	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。
描述	为了赞扬圣骑士的忠诚，用黄金作成的头盔。	※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色身上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣骑士	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	200	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2042	
名称	暗黑头盔	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括：物品框里的，属性界面上的，地图上掉落的，角色装备着的。
描述	用暗黑魔法铸成的头盔。	※ 物品框里：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面：与属性界面上角色成比例 角色身上：与地图上的角色成比例 地图掉落：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗骑士	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过强化石打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	200	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间（隐藏属性）	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2043	
名称	圣射手毡帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用最轻快的金属制作的胸部铠甲。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣射手	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着（）等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	150	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2044	
名称	暗射手皮帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用动物皮毛编成的头盔。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗射手	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	150	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1. 头盔 2. 盔甲 3. 护腿 4. 护手 5. 鞋 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 项链 9. 耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2045	
名称	圣导师兜帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成并得到了光明教会祝福的兜帽。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	圣导师	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	100	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个 格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2046	
名称	暗导师兜帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成并得到了黑暗教会施咒的兜帽。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	暗导师	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	100	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2047	
名称	光明祭祀之帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面 上的， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成的光明祭祀专用帽子。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	光明祭祀	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着 () 等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	120	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1.头盔 2.盔甲 3.护腿 4.护手 5.鞋 6.右手戒指 7.左手戒指 8.项链 9.耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把 () 放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2048	
名称	黑暗祭祀尖顶帽	
原画设计要求 (根据右边的草绘图和下面的描述美工进行设计)	策划设计思路图  (美工的大概样式参考)	※ 要求设计 4 种胸甲的存在样式，包括： 物品框里的 ， 属性界面上的 ， 地图上掉落的 ， 角色装备着的 。
描述	用上等布料制作成的黑暗祭祀专用尖顶帽。	※ 物品框里 ：32X32X1 大小(1 个物品框格子大小) 属性界面 ：与属性界面上角色成比例 角色身上 ：与地图上的角色成比例 地图掉落 ：按视角斜度 32X32 大小
使用等级	20	玩家必须达到该等级才能装备
使用职业	黑暗祭祀	
价格（商店里的价格）	4000	※从商店买入的价格。 (商店只能买到等级 1 的装备)
初始等级	1 级(升级数据见表 2)	※此弓可以通过 强化石 打造升级，最高升到 9 级。
附加属性	无	※ 随着()等级的增加攻击力也随之增加
耐久度	120/120	※耐久度和被击中次数的比例为 1:1000
防御力	120	※防御力
可否修复（隐藏属性）	可以	※每修复 1 点耐久度需 100 游戏币
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	1	※1. 头盔 2. 盔甲 3. 护腿 4. 护手 5. 鞋 6. 右手戒指 7. 左手戒指 8. 项链 9. 耳环
装备占物品框空间 (隐藏属性)	1 (1 X1 1 行, 1 列)	※表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子 。
装备 GID 编号 (隐藏属性)		※表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	
名称	圣焰靴
描述	靴子身都是火焰装的图案，周边是棕色的护边，
使用等级	36
使用职业	魔法师
价格（商店里的价格）	58600
初始等级	1 级
附加属性	随机

防御力	23
耐久度	20/20
可否修复（隐藏属性）	可以
可否丢弃（隐藏属性）	可以
装备种类（隐藏属性）	靴子
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）
装备 GID 编号 （隐藏属性）	

ID	
名称	精灵圣靴
描述	纤细玲珑，图腾遍布整个靴子
使用等级	23
使用职业	弓箭手
价格（商店里的价格）	21000
初始等级	1 级
附加属性	随机
防御力	13
耐久度	20/20
可否修复（隐藏属性）	可以
可否丢弃（隐藏属性）	可以
装备种类（隐藏属性）	靴子
装备占物品框空间 （隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）
装备 GID 编号 （隐藏属性）	

ID	
名称	圣洁之靴
描述	纤细玲珑，图腾遍布整个靴子
使用等级	淡淡的红色皮革制作的护手，在户手的中部位置使用纯钢打造的一个圆环
使用职业	32
价格（商店里的价	祭祀

格)	
初始等级	46000
附加属性	1 级
防御力	随机
耐久度	21
可否修复 (隐藏属性)	20/20
可否丢弃 (隐藏属性)	可以
装备种类 (隐藏属性)	可以
装备占物品框空间 (隐藏属性)	靴子
装备 GID 编号 (隐藏属性)	

装备名称	火灵之靴
装备种类	鞋类
装备作用	增加防御力和敏捷度
获取途径	商店购买或杀死怪物得到
装备简介	火灵之靴勇敢的挑战者杀死圣火麒麟之后拨下他的皮制作的。因此称他为火灵之靴
武器属性及参数	
价格	160000
等级	35-40
占用物品栏空间	1 格
装备条件限制	
职业要求	弓箭手
需要等级	35-40 级
需要智慧	40
耐久度	35/35
能否修复	能
能否丢弃	可以丢弃

装备名称	龙之圣靴
装备种类	鞋类
装备作用	增加防御力和敏捷度
获取途径	商店购买或杀死怪物得到
装备简介	龙之圣靴是一条神龙在他临死前将自己的双脚给了一位很纯朴的鞋匠，要他将它的脚改做成一双鞋交给光明的人。鞋匠将神龙上的皮剥下来后制作的。

武器属性及参数	
价格	
等级	40-64
占用物品栏空间	1 格
装备条件限制	
职业要求	圣骑士
需要等级	40—60 级
耐久度	35/35
能否修复	能
能否丢弃	可以丢弃

装备名称	血色鬼靴
装备种类	鞋类
装备作用	增加防御力和敏捷度
获取途径	商店购买或杀死怪物得到
装备简介	血色鬼靴是一个无恶不作的恶魔在逃避光明追杀时，为了能及时地逃走而用一千个光明战士的血和以前黑暗战士的血浸泡后再加上自己的诅咒后得到的。
武器属性及参数	
价格	200000
等级	35-40
占用物品栏空间	1 格
装备条件限制	
职业要求	暗骑士
需要等级	35-40—60 级
耐久度	35/35
能否修复	能
能否丢弃	可以丢弃

装备名称	魔之靴
装备种类	鞋类
装备作用	增加防御力和敏捷度
获取途径	杀死怪物得到
装备简介	魔之靴是来自魔之领最高统领所用的圣靴
武器属性及参数	
价格	--

等级	40-45
占用物品栏空间	1 格
装备条件限制	
职业要求	骑士
需要等级	40-45 级
耐久度	35/35
能否修复	能
能否丢弃	可以丢弃

ID	
名称	诛天魔靴
描述	拥有强大的黑暗力量，足可以诛天灭地。靴子周围散发着幽幽的黑暗气息
使用等级	80
使用职业	黑暗祭祀
价格（商店里的价格）	无
初始等级	1 级
附加属性	随机
防御力	68
耐久度	20/20
可否修复	可以
可否丢弃	可以
装备种类	靴子
装备占物品框空间	1（1 X1 1 行，1 列）
装备 GID 编号	

ID	
名称	祝福之靴
描述	圣洁神圣的圣靴，传教徒们理想中的靴子
使用等级	63
使用职业	光明祭祀
价格（商店里的价格）	无
初始等级	1 级
附加属性	随机
防御力	41
耐久度	20/20
可否修复（	可以
可否丢弃	可以
装备种类（	靴子
装备占物品框空间	1 格
装备 GID 编号	

ID	
名称	灵羽之靴
描述	纤细，精致，周边有洁白的羽毛装饰着
使用等级	47
使用职业	圣射手
价格（商店里的价格）	无
初始等级	1 级
附加属性	随机
防御力	36
耐久度	20/20
可否修复	可以
可否丢弃（	可以
装备种类（）	4（护手）
装备占物品框空间	1（1 X1 1 行，1 列）
装备 GID 编号	

ID	
名称	祝福之靴
描述	圣洁神圣的圣靴，传教徒们理想中的靴子
使用等级	63
使用职业	光明祭祀
价格（商店里的价格）	无
初始等级	1 级
附加属性	随机
防御力	41
耐久度	20/20
可否修复（	可以
可否丢弃	可以
装备种类（	靴子
装备占物品框空间	1 格
装备 GID 编号	

I 魔幻装备

概述背景

由于战争的持续恶劣，神便召集了天下最好的 5 个铸造师，并赋予他们神的力量，让他们在最短的时间内铸造出带有神之力量的“**魔幻装**”。1 年之后，神再次召集 5 位铸造师，他们纷纷拿出了自己制造好的**魔幻装**，神看了大为欢喜，并把 5 件纷纷藏在人间的某个角落，等待着能够拥有它们的英雄出现。

详细说明

1. 玩家通过打 70 级以上的 BOSS 才可获得，魔幻装的等级为 70—80 级之间。
2. 所有职业均可穿**魔幻装**，只是穿在不同职业身上出现不同效果（覆盖原装备）。
3. 魔幻装的属性为：
 - 魔法（技能）防御力增加 5%
 - 魔法（技能）攻击力增加 2%
 - 魔法（技能）释放时间减少 2%
 - 力量的 10%转换为攻击力
 - 体力的 10%转换为防御力
 - 敏捷的 10%转换为命中率
 - 敏捷的 10%转换为回避率
 - 智力的 10%转换为魔法（技能）攻击力
 - 智慧的 10%转换为魔法（技能）防御力
4. 一件魔幻装上最少可附加 1 项属性，最多 4 项属性，属性随机分配。
5. 光明教会和黑暗教会各有一套魔幻装，但名称不变。

ID	D2061	
名称	神域头盔（光明）	
描述	 此图片仅供参考	物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色身上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	70 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	头盔	
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2062	
名称	神域胸甲（光明）	
描述	 此图片仅供参考	物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色身上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	71 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	胸甲	
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2063	
名称	神域护腿（光明）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色身上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	72 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	护腿	1.头盔 2.胸甲 3.护腿 4.护手 5.鞋、
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2064	
名称	神域护手（光明）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小) 属性界面: 与属性界面上角色成比例 角色身上: 与地图上的角色成比例 地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	73 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	护手	1.头盔 2.胸甲 3.护腿 4.护手 5.鞋、
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2065	
名称	神域鞋（光明）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	<p>物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	74 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	鞋	
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2066	
名称	神域头盔（黑暗）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	<p>物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	70 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	头盔	
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2067	
名称	神域胸甲（黑暗）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	<p>物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	71 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	胸甲	1.头盔 2.胸甲 3.护腿 4.护手 5.鞋、
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2068	
名称	神域护腿（黑暗）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	<p>物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	72 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	护腿	1.头盔 2.胸甲 3.护腿 4.护手 5.鞋、
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2069	
名称	神域护手（黑暗）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	<p>物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	73 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	护手	1.头盔 2.胸甲 3.护腿 4.护手 5.鞋、
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

ID	D2070	
名称	神域鞋（黑暗）	
描述	 <p>此图片仅供参考</p>	<p>物品框里: 32X32X1 大小(1 个物品 框格子大小)</p> <p>属性界面: 与属性界面上角色成比例</p> <p>角色身上: 与地图上的角色成比例</p> <p>地图掉落: 按视角斜度 32X32 大小</p>
使用性别	男/女	
价格（商店里的价格）	无	从商店买入的价格。 （商店只能买到等级 1 的装备）
初始等级	74 级	
附加属性	随机	
可否丢弃（隐藏属性）	可以	
装备种类（隐藏属性）	鞋	1.头盔 2.胸甲 3.护腿 4.护手 5.鞋、
装备占物品框空间（隐藏属性）	1（1 X1 1 行，1 列）	表示这把()放入物品框或存储箱中占据 1 个格子。
装备 GID 编号（隐藏属性）		表示调用的图片编号，用于脚本编辑。

3.5.3 其他道具

编号 ID	
道具名称	神圣治水（小）
道具种类	治疗道具
道具属性	能够给玩家家血
获得途径	到商店
道具容量	300/300
回复效果	每秒回复 100 点血,使用后立即消失.
道具形象及参数	
价格	500 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放 30 瓶小容量的神圣治水
高度	0.15 米
宽度	0.1 米
形象描述	神圣治水是圆柱形的,药物是天蓝色的
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

编号 ID	
道具名称	神圣治水（大）
道具种类	治疗道具
道具属性	能够给玩家家血
获得途径	到商店
道具容量	800/800
回复效果	每秒回复 150 点血,使用后立即消失.
道具形象及参数	
价格	500 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放 30 瓶小容量的神圣治水
高度	0.2 米
宽度	0.1 米

形象描述	神圣治水是圆柱形的,药物是天蓝色的
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例
编号 ID	
道具名称	回城卷捆
道具种类	回城道具
道具属性	能够把玩家从任何地方快速的送回他所走出来的城市
获得途径	到杂货商店购买
回程速度	1 秒钟之后就可以在城中了
道具形象及参数	
价格	4000 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放 1 个回城卷捆
高度	0.15 米
宽度	0.1 米
形象描述	回程卷是圆柱形的,外表是灰色
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

编号 ID	
道具名称	回城卷
道具种类	回城道具
道具属性	能够把玩家从任何地方快速的送回他所走出来的城市
获得途径	到杂货商店购买
回程速度	1 秒钟之后就可以在城中了
道具形象及参数	
价格	500 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放 10 个回城卷
高度	0.15 米
宽度	0.1 米
形象描述	回程卷是圆柱形的,外表是灰色
美术设计要求	

掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

编号 ID	
道具名称	魔法药水(小)
道具种类	魔法道具
道具属性	能够给玩家加魔法值
获得途径	到药品商店购买
道具容量	300/300
回复效果	每秒回复 100 点魔法,使用后立即消失.
道具形象及参数	
价格	500 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放 30 瓶小容量的魔法药水
高度	0.15 米
宽度	0.1 米
形象描述	神圣治水是圆柱形的,药物是天蓝色的
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

编号 ID	
道具名称	魔法药水(大)
道具种类	魔法道具
道具属性	能够给玩家加魔法值
获得途径	到药品商店购买
道具容量	800/800
回复效果	每秒回复 150 点魔法,使用后立即消失.
道具形象及参数	
价格	1000 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放 15 瓶小容量的魔法药水
高度	0.15 米

宽度	0.1 米
形象描述	魔法药水是圆柱形的,药物是黄的
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

编号 ID	
道具名称	箭
道具种类	攻击道具
道具属性	能够攻击敌人
获得途径	到杂货商店购买
道具数量	200/200
道具形象及参数	
价格	5000 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放一捆箭
形象描述	箭长 0.4 米是灰色的
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小
放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

编号 ID	
道具名称	矢
道具种类	攻击道具
道具属性	能够攻击敌人
获得途径	到杂货商店购买
道具数量	200/200
道具形象及参数	
价格	6000 金币
能否丢弃	可以
占用物品栏空间	一格可放一捆箭
形象描述	箭长 0.4 米是灰色的
美术设计要求	
掉落在地上时	按视角斜度 32×32 大小

放在物品框时	32×32×1
属性界面上的	与属性界面上角色成合适比例

第四章 系统

4.1 基本系统

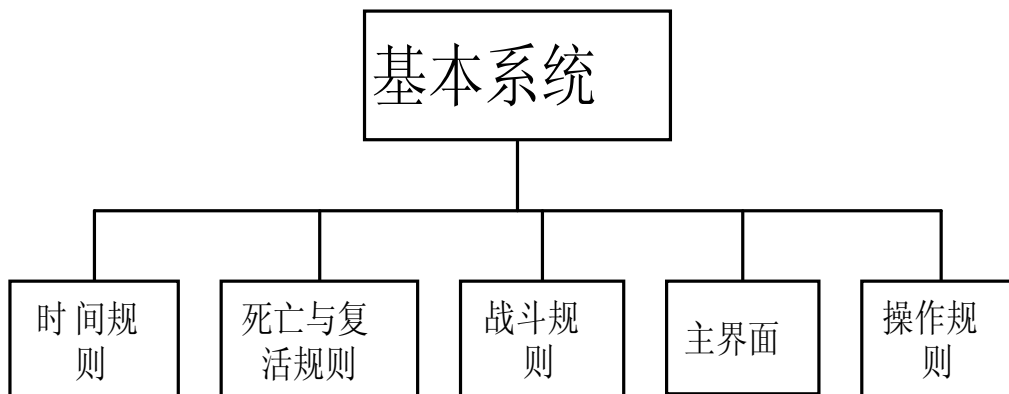
4.1.1 设计需求

基本系统是网络游戏必不可少的系统集合,在大多数大型 MMORPG 里这些系统都是必须有的。

4.1.2 设计目的

使游戏更加完善,增加游戏的可玩性。

4.1.3 概述



4.1.4 详细说明

4.1.4.1 时间规则

真实时间与游戏系统时间比例为 1：4
玩家平均游戏 6 个小时，能在游戏当中感觉过了一天。
游戏时间只对光影效果有影响，对玩家属性、怪物属性、物品掉落几率等其他都无影响。

游戏系统时间	光影变换
前两个小时	定义为早晨，太阳刚刚升起，所有景物都照应在晨光当中，村庄当中有公鸡打鸣。城镇当中的市场陆续开门营业，城门守卫换岗。
中间两个小时	定义为中午，太阳升至最高点，光照强的最大，说有物体、景物都笼罩在太阳的光辉当中，村庄、城市当中的人员活动最频繁。
最后两个小时	定义为夜晚，太阳徐徐落下，光照逐渐消弱，从淡黄色逐渐变为黑色，人物活动随着光照的减弱逐渐消失，村庄、城市的民在点亮了灯。


4.1.4.2 死亡与复活规则

死亡规则				
项目		说明		
死亡定义		玩家角色的 生命值 =0 时，定义为玩家角色死亡		
玩家动作		依据不同种族设定，详见 第三章 游戏元素第一节种族		
界面显示		玩家主界面由彩色逐渐变为灰色，过度时间为 5 秒 玩家可视范围不受影响，可观看事物不受影响		
玩家操作		玩家死亡时，玩家可以转动视角，其他一切动作无效。		
系统提示		将在聊天窗口的系统信息栏中提示：“您被 XX（怪物名称或玩家名称）杀死了！” 继续提示：“您将在 XX 秒后自动复活！”复活时间提示每隔 5 秒显示一次，显示 20 秒。		
PVE 死亡惩罚				
项目	说明	补救措施	备注	
经验	a 损失当前经验值的 10% b 玩家当前经验值扣除至 0	死亡损失经验无法补救		

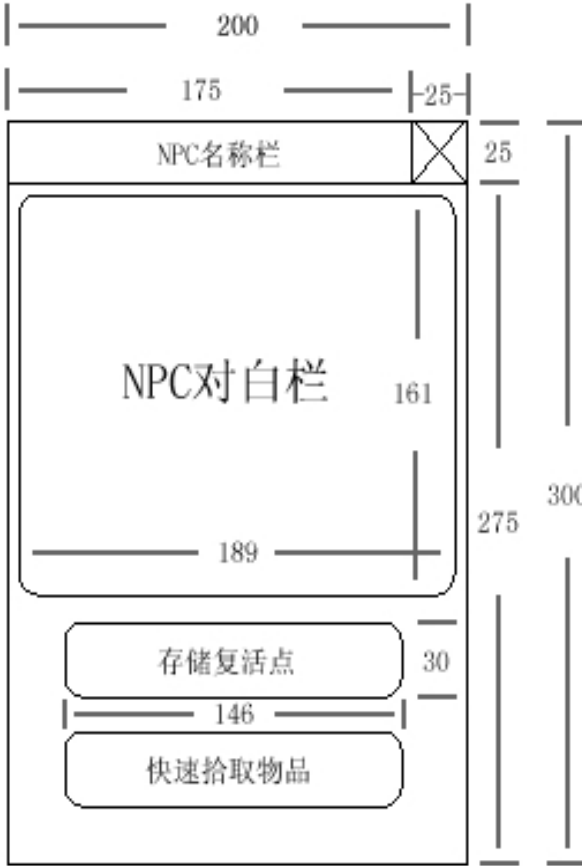
	时,如果玩家继续死亡,玩家等级不会损失。			
物品	玩家身上所有装备的和携带的物品全部掉落,金钱不掉落。死亡地点立刻竖起墓碑	a 玩家可以通过寻找墓碑来找回所有掉落物品。 b 通过复活使者_NPC 进行物品的快速拾取,但玩家必须付出所有金钱的 25%。 注:所有金钱指玩家身上和仓库内的金钱之和	玩家走到距离墓碑 5 米处,所有曾掉落的物品和装备立刻回到玩家身上,恢复到死前状态。	墓碑 复活使者_NPC
PVP 死亡惩罚				
项目	说明	补救措施	备注	
经验	PVP 无经验损失			
物品	玩家身上所有装备的和携带的物品全部掉落,金钱不掉落。死亡地点立刻竖起墓碑	c 玩家可以通过寻找墓碑来找回所有掉落物品。 d 通过复活使者_NPC 进行物品的快速拾取,但玩家必须付出所有金钱的 25%。 注:所有金钱指玩家身上和仓库内的金钱之和	玩家走到距离墓碑 5 米处,所有曾掉落的物品和装备立刻回到玩家身上,恢复到死前状态。	

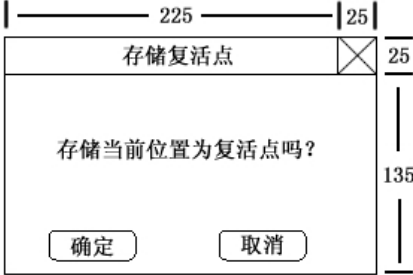
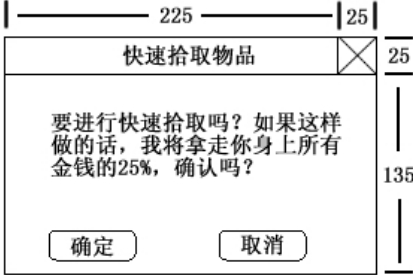
复活规则	
项目	说明
复活判定	系统提示倒计时结束后,系统自动进行玩家复活
复活定义	玩家角色死亡后经过系统传送至玩家自定义复活点附近,定义为玩家角色复活
玩家属性	玩家复活后,玩家的生命值、魔法值恢复到 100%
界面显示	玩家主界面由灰色逐渐恢复原样,过度时间为 5 秒
玩家操作	玩家复活后,玩家操作恢复原样
系统提示	将在聊天窗口的系统信息栏中提示:“您在 XX(玩家自定义复活点名称)复活了!”
复活出现地点	玩家复活后出现在以复活使者_NPC 为中心,3 米-5 米为半径的范围内
复活点设置	
步骤	说明
第一步	右键点击复活使者_NPC
第二步	从弹出对话框中选择“存储复活点”
第三步	弹出对话框提示:“复活点储存成功”

第四步	左键点击“确定”按钮，操作结束，对话框关闭
-----	-----------------------

墓碑		
项目	说明	
形象说明	 <p>美工设计参考图</p>	<p>大小：高 1 米，宽 0.8 米，厚 0.3 米</p> <p>形象描述：灰黑色大理石制成，正面刻有“XX（玩家名称）之墓”字样，字体：宋体 大小：四号</p>
出现时间	玩家复活后立刻出现	
出现地点	玩家死亡地点	
出现时光影效果	淡入效果，持续 3 秒	
消失时间	<ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家通过复活使者_NPC进行快速拾取后立即消失。 2. 玩家自己寻找墓碑，物品恢复后，立即消失。 	
消失地点	玩家死亡地点	
消失时光影效果	淡出效果，持续 3 秒	
提示信息	XX 玩家之墓	
与玩家关系	墓碑与玩家成一对一关系，非墓碑主人不能对墓碑进行任何操作	
判断范围	以墓碑为中心，以 5 米为半径作为判断范围	
判断对象	是否与墓碑成一对一关系的玩家	
判断结果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 与墓碑成一对一关系的玩家，玩家掉落的所有物品将会到玩家身上，恢复原样 2. 与墓碑不成一对一关系的玩家，墓碑不做出任何动作。 	

复活使者_NPC	
编号(ID)	N1111
中文名称	瑞尔·莱夫
性别	男
NPC 种类	复活使者
简介	瑞尔·莱夫是莱夫家族第 23 代传人，莱夫家族在这块大陆上很有名，他们可以与亡灵沟通，可以打开通往灵界的通道，使亡者复活。
美术设计参考	
高度/长度	身高 1.8 米
年龄	50 岁
形象描述	标准体型，肤色发白，披肩长发，黑色。

衣着服饰	身穿一件灰白色长袍，头戴连衣兜帽，腰系黄色麻绳，袍子的长度已经盖过脚部，所以看不见他的脚，右手里拄着一根到他肩部的木杖，左手下垂	
动作特征		
静止时	站立不动，偶尔会用左手锤腰	
与玩家对话时	无	
功能设定		
玩家操作	右键点击	
功能窗口		<p>大小单位： 像素</p> <p>外观设计： 灰黑色为主色调，强调死亡的气息</p> <p>激活窗口： 玩家右键点击 NPC</p> <p>关闭窗口： a. 鼠标左键点击 关闭按钮 b. 按键盘 Esc 键</p> <p>窗口出现位置： 主界面左中</p> <p>窗口出现/关闭效果： 立即出现/关闭</p>
NPC 名称栏	显示 NPC 名称，字体=宋体，大小=四号，颜色=米色	
NPC 对白栏	对白：“XX(玩家名称)你好，我瑞尔·莱夫是专门为向您这样优秀的勇士服务的，请选择服务项目……”	显示 NPC 对白，字体=宋体、大小=小三、颜色=白色

存储复活点		储存当前 NPC 位置为玩家复活点 字体=宋体、大小=小三、颜色=白色 鼠标左键点击“确定”，确认设置 鼠标左键点击“取消”，放弃设置
快速拾取物品		将玩家掉落物品和装备立即恢复到玩家身上 字体=宋体、大小=小三、颜色=白色 鼠标左键点击“确定”，确认设置 鼠标左键点击“取消”，放弃设置

4.1.4.3 战斗规则

战斗类型：PVE 、 PVP

攻击方式：普通物理攻击、技能攻击

PVE 普通物理攻击规则		
项目	说明	备注
触发操作	a. 点击左键选择 NPC b. 点击右键触发物力攻击	
伤害计算公式	角色本身属性+所持武器属性(数值在武器属性的上限与下限之间随机出现) —被攻击对象的物理防御值	
PVP 普通物理攻击规则		
项目	说明	备注
触发操作	a. 点击左键选择玩家 b. 点击右键触发物力攻击	
伤害计算公式	角色本身属性+所持武器属性(数值在武器属性的上限与下限之间随机出现) —被攻击对象的物理防御值	

普通攻击动作及攻击时间

攻击动作：角色使用不同类型的武器其攻击动作不同，每一类武器的攻击动作是相同的，比如角色使用不同的刀类武器的攻击动作都是相同的。

挥动间隔：角色属性对物理挥动间隔无任何影响，挥动间隔之取决于武器本身属性。

武器类型或状态	第一动作及时间	第二动作及时间	暴击动作及时间
单手剑 (右手握剑)	自右上向左下猛挥一剑同时右脚前进一小步	自左向右横扫一剑同时左脚迈前一大步	双手握剑自上而下快速劈向对方
双手剑	自左下向右上划出一道弧线	自左上向右下划出一道弧线	双手举剑过头顶,纵身跳起最高时全力向向下劈去
弓 (左手持弓,右手拉弦)	左臂向前直伸,弓身垂直,右手从背后拿箭,拉弓射箭	左臂向前直伸,弓身横放,右手从背后拿箭,拉弓射箭	左手高举弓同时右手夹好箭,瞄准目标的同时右手拉开弓,最后放箭
弩 (左手托住弩底部,右手放箭)	左手托住弩身,右手从背后拿箭,放箭	左手托住弩身,右手从背后拿箭,放箭	左手高举弓同时右手夹好箭,瞄准目标的同时右手拉开弓,最后放箭
法杖	自左向右挥动法杖	自后向前用杖头刺目标	自上而下大力挥动
权杖	自右向左挥动	自左向右挥动	自后向前刺目标

攻击判定及范围

普通物理攻击都属于近身攻击,角色与目标之间的距离不得超过 1 米,否则视为不在攻击范围,攻击无效,系统提示“目标不在攻击范围之内”

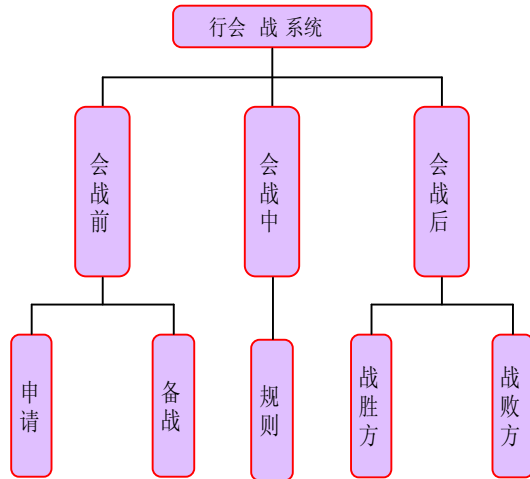
行会战系统

设计简介:

由于游戏对恶意 PK 的惩罚很严重,很愿意 PK 的玩家受到了很大的限制,为了使玩家能够过把 PK 隐,次系统是在好不过的拉,可以使玩家得到理想的 PK 方式,即可过瘾也可以为行会出力,在很多方面都是挽留玩家的一种手段

概述:

概述流程



详细规则

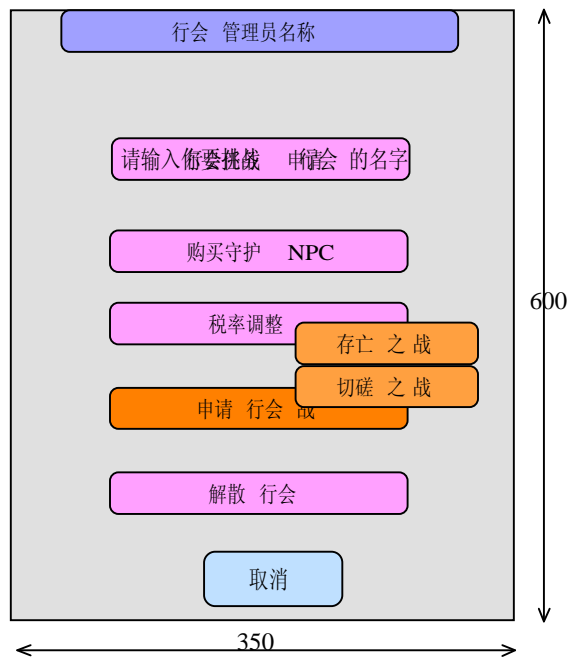
1. 会战前

1) 申请:

行会会长要到行会据点内的行会管理员处申请行会战
据点内的行会管理员再行会据点的中央位置,坐标,(XXX,XXX)
行会战申请

行会 管理员名称
行会任务 申请
购买守护 NPC
税率调整
申请 行会 战
解散 行会
取消

申请行会战的填表



存亡之战:双方签订存亡之约,战败方解散行会或是汇编到战胜方行会,行会据点也完全归属战胜方

切磋之战:双方进行切磋似的行会战,战败方会支付给战胜方申请行会战费用 4 倍金钱,作为赔偿,

存亡之战:

行会 管理员名称

请输入你要挑战 行会 的名字

确定 取消

300
申请 行会 战

解散 行会

取消

350 600 150

输入并且确定名字之后

确定	成功申请,发出会战申请, 退回管理员界面,等待对方行会长答复
取消	关闭申请窗口,取消申请,退回管理员界面

对方收到行会”存亡之战”的”挑战”

XX行会 向你提出 行会 存亡 之战申请
是否同意 ?

确定 取消

300 150

确定	接受”挑战”
取消	拒绝挑战,

对方受到行会”切磋之战”的”挑战”

XX行会 向你提出 行会 切磋 之战申请
是否同意 ?

确定 取消

300 150

确定	接受”挑战”
取消	拒绝挑战,

2) 备战:

- a) 会长接受挑战之后,系统将会发出警告:XX 行会向 XX 行会发出 XX 之战,请所属行会的玩家做好充分的准备,距开战时间还有 XX 小时 XX 分 XX 秒
- b) 行会长接受对方发出的挑战申请之后,行会内传送将关闭,不的使用.
- c) 行会的所有成员都会被传送回本行会的据点内,准备备战
- d) 此时玩家不能脱离行会
- e) 玩家离线会等待下线时间 30 分钟

2. 会战中

会战规则

- a) 行会与行会之间不得联盟
- b) 行会不能解散
- c) 会员不能脱离行会
- d) 不能购买守护 NPC
- e) 双方行会内玩家再会战中死亡无任何损失
- f) 每位玩家再会战中再行会据点内的复活点最多复活 5 次,5 次之后将不能复活,要等待会战时间结束才可复活
- g) 一方玩家将对方玩家行会据点内的旗帜安全的带到自己的行会区域内为胜利,失去行会旗帜的行会为失败方
- h) 据点内的守护 NPC 润许参加会战

3. 会战后

1) 战胜方

- a) 存亡之战
接管战败方的据点,等到据点的所有权,可以选择是否要编入战败方人员
- b) 切磋之战
获得战败方赔偿的申请费用的 4 倍金钱

2) 战败方

- a) 存亡之战
 - i. 会有两个选择;
 - ü 解散当前行会;
 - ü 编入胜利方的行会,听从调遣;如果失败的行会选择了第二种选择,那么胜利的行会可以选择是否编入本行会,
 - ii. 据点转交给战胜方
- b) 切磋之战
向战胜方交纳申请费用的 4 倍金钱



详细说明：

主界面大小 1024*768 像素

视觉效果以灰色、黑色和褐色为主，营造出一种欧洲中世纪的风格。

其他界面设计风格同上。

1. 玩家角色信息栏

说明项目	取值
位置	左上角
大小	300*64（长、宽）像素
左侧圆圈	内部为玩家角色头像，玩家更换装备角色头像随之更换
第一横条	为角色 HP 生命值栏，颜色为红色，横条最左侧显示提示信息“HP”，横条中央显示数值（当前值/上限）
第二横条	为角色 MP 魔法值栏，颜色为蓝色，横条最左侧显示提示信息“MP”，横条中央显示数值（当前值/上限）
第三横条	为角色 EXP 经验值栏，颜色为黄色，横条

	最左侧显示提示信息“EXP”，横条中央显示百分比。
--	---------------------------

2. 目标信息栏

说明项目	取值
位置	上方
大小	200*50（长、宽）像素
第一横条	显示目标名称、等级；显示红色为主动攻击或敌对势力，显示黄色为被动攻击或己方势力；提示信息下显示目标当前生命值 HP 颜色为绿色。
第二横条	显示目标当前魔法值 MP ，颜色为蓝色。








3. 小地图窗口

说明项目	取值
位置	右方
大小	180*200（长、宽）像素
缩放比例	1：20
第一横条	显示角色当前所在区域的名称
中间方框	显示角色当前所在区域的迷你地图信息。当前玩家角色处于迷你地图中间，以箭头表示，箭头所指方向为角色正对方向，角色改变方向，迷你地图上的箭头随之改变。迷你地图上红点代表怪物，蓝点代表其他玩家，绿点代表 NPC。
方框下方 加减号	加号代表放大迷你地图，最高 4 倍；减号代表缩小迷你地图，最高 3 倍
加减号旁 边方框	显示玩家角色当前坐标

4. 玩家角色当前状态栏

说明项目	取值
位置	右上方
大小	400*32（长、宽）像素
功能	显示当前角色所携带的状态（BUFF）的图标
状态图标	32*32 像素
状态显示	角色携带状态立刻显示，根据状态持续时间不同，显示时间不同，状态持续时间剩 10 秒时开始闪烁，直到状态消失，图表随即消失
提示信息	玩家将鼠标指针移至图标上方将显示当前图标所代表的状态及剩余时间

5. 功能按钮区

图标	大小	说明	功能	快捷键	提示信息
	32*32 像素	角色信息按钮	鼠标左键单击，立即显示角色信息窗口	C	鼠标指针移至图标上方将显示：“角色，C”
	32*32 像素	物品信息按钮	鼠标左键单击，立即显示物品信息窗口	B	鼠标指针移至图标上方将显示：“物品，B”
	32*32 像素	技能信息按钮	鼠标左键单击，立即显示技能信息窗口	K	鼠标指针移至图标上方将显示：“技能，K”
	32*32 像素	任务日志按钮	鼠标左键单击，立即显示任务日志窗口	Q	鼠标指针移至图标上方将显示：“任务，Q”
	32*32 像素	家族信息按钮	鼠标左键单击，立即显示家族信息窗口	G	鼠标指针移至图标上方将显示：“家族，G”
	32*32 像素	好友信息按钮	鼠标左键单击，立即显示好友信息窗口	F	鼠标指针移至图标上方将显示：“好友，F”
	32*32 像素	帮助及系统按钮	鼠标左键单击，立即显示帮助及系统窗口	O、ESC	鼠标指针移至图标上方将显示：“帮助，O”

6. 道具快捷使用区

F1、F2、F3 分别为三个快捷区，每个可以放置一件道具
每格大小 32*32 像素，放置道具步骤：

打开物品窗口，鼠标左键拖动道具至快捷栏松手。

7. 技能快捷使用区

玩家可以将已有技能拖拽至快捷使用区用快捷键使用，数字相应快捷键。

8. 聊天窗口

聊天窗口设定详见本章 [4.5 聊天系统](#)

9. 队友信息栏

显示与当前玩家组队的玩家信息，单个队友信息窗口大小利用玩家角色信息栏的 1/2

4.1.4.5 操作规则

玩家主要通过鼠标和键盘为操作设备，详细设置如下：

1) 鼠标

项目	功能
鼠标左键	单击：选中/确定 双击：使用
鼠标滚轮	向上滚动：缩小可视范围 向下滚动：放大可视范围
鼠标右键	单击：物理攻击/打开信息栏 双击：无

2) 键盘



4.2 组队系统

4.2.1 设计需求

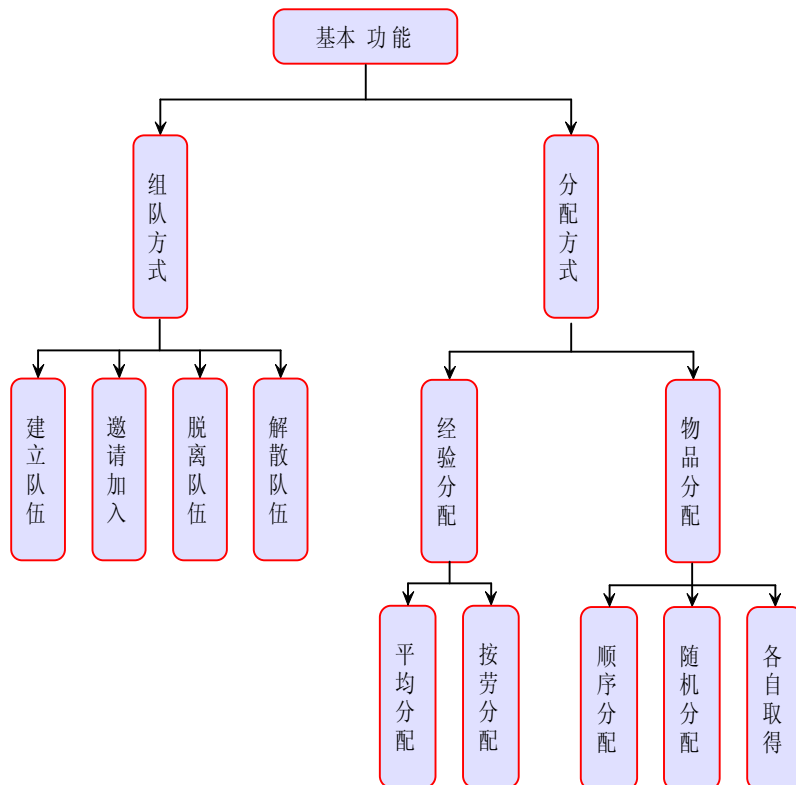
在网络游戏中玩家有组队的需求，玩家可以通过组队的形式一起练级或是完成比较难的任务，在游戏中组队系统是必不可少的，设计出完善的组队系统，可以大大增加玩家与玩家的交互性，增强游戏的可玩性，以及情感上的交流。留住一个玩家总是因为有另一个玩家的存在，所以这是留住玩家的手段之一

4.2.2 设计目的

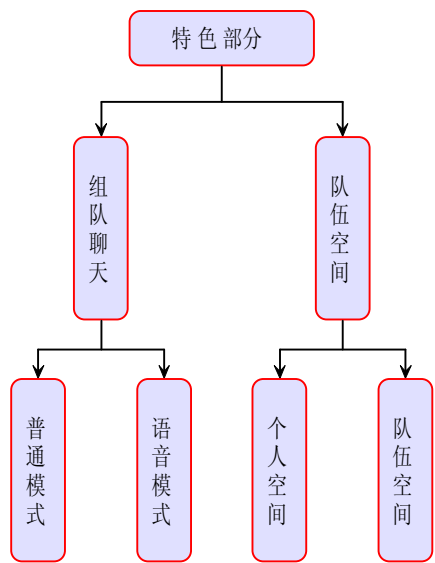
完善，合理，满足大多数的玩家组队的需求，使得玩家在组队的情况下体会到一起打怪，杀BOSS，做任务的乐趣

4.2.3 简要概述

1. 基本功能



2. 特色部分



4.2.4 详细内容

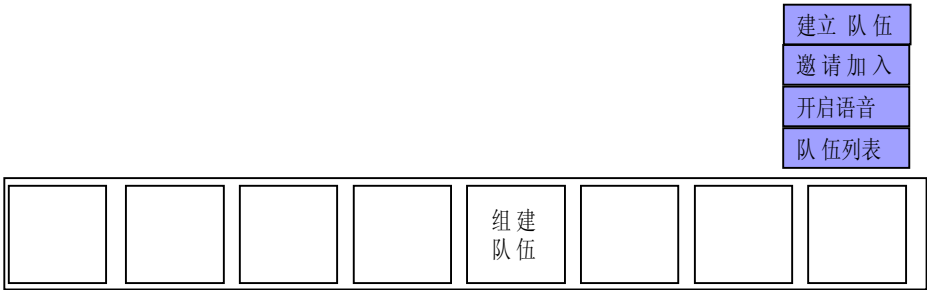
4.2.4.1 基本功能:

1. 组队方式

1) 建立队伍

条件	a) 组建人等级 10 级以上 b) 无组队状态下 c) 组队人员等级不能超过队伍等级 10 级以上	备注:队伍等级是建立队伍人的等级
人数	组队最大人数限额为 6 人	

点击组队在主界面上的显示



确定组队

300

建立 队伍

你确定要 创建 队伍吗？

确定 取消

150

确定	成功创建队伍
取消	取消创建队伍

组队完成之后出现队伍列表

队伍列表

姓名	职业	等级
队长 姓名	骑士	38
队员 姓名	骑士	34

队伍管理 队伍聊天 驱逐 成员

退出

350

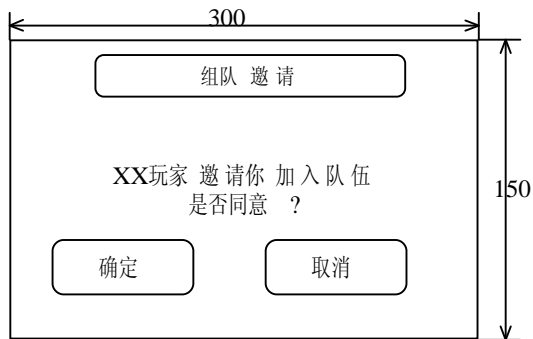
600

创建好队伍之后名字的颜色也会变成棕色,信息提示组建队伍成功.

2) 邀请加入

队长邀请符合条件的玩家加入队伍

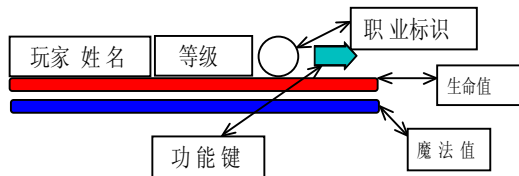
只有队长可以使用此项功能



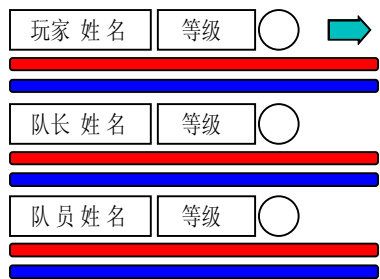
确定	成功加入组队
取消	取消组队邀请

备注:成功加入队伍

在主界面上的显示



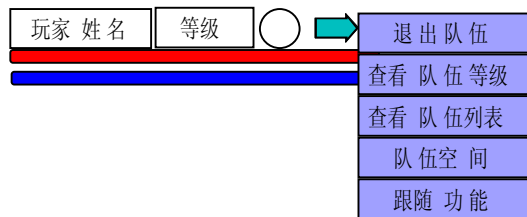
下面的界面 显示在 主界面的左 上角



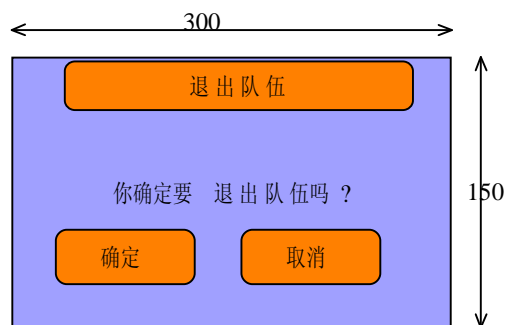
3) 脱离队伍

主动脱离队伍	点击功能键选择退出队伍
	退出游戏或是回到角色选择界面
被动脱离队伍	被队长强行驱逐出队伍
	与服务器连接中断

功能键退出



跟随功能:玩家可以选中你要跟随的玩家,点击此项功能,角色自动跟在被你选中的玩家后面,(自己不能跟随自己)



确定	成功脱离队伍
取消	关闭界面

备注:在个人的信息栏中会显示文字说明.”你已脱离队伍”

被队长取出

队伍列表

姓名

职业

等级

队长 姓名 骑士 30

队员 姓名 骑士 34

队员 姓名 法师 28

队伍 管理

队伍 聊天

驱逐 成员

退出

600

350

选中要驱逐的玩家,点击驱逐成员,完成驱逐

4) 解散队伍

当队伍少于两人时,队伍自动解散

备注:信息栏中文字说明:队伍已解散

5) 组队规则

项目	说明
小于队伍等级 10 级	不能组队
大于队伍等级 10 级	不能组队
不同派系	不能组队
队伍人员满 6 人时	不能再加入其它玩家
备注:其它不受限制	

- 队伍等级取决于最初建立队伍的玩家等级(队伍等级=最初建立队伍玩家等级)
- 队长退出队伍之后,队长权转交给,在队长之后第一个加入队伍的玩家
- 队伍最多可以组 6 个人,最少 1 人
- 队员只有在被队长驱逐, 自动离开或是下线才可以脱离队伍
- 在组队的情况下, 同一队伍的玩家可以使用队聊频道聊天
- 同队伍的玩家不得 PK
- 组队的玩家再地图上可以看到本队伍中的玩家,MINI 地图可以, 大范围的地图也可以显示队友的位置,方便寻找查看队友的位置.
- 跟随:队员的任何一个玩家都可以点击跟随功能,跟随其他玩家, 跑路的麻烦不在有,方便玩家

6) 权限设定:

权限	队长	队员
邀请加入其它队员	有	无
退出队伍	有	有
开启队伍空间	有	有
开启队伍语音频道	有	有
解散队伍	无	无
变更经验分配模式	有	无
变更物品分配模式	有	无
驱逐其它队员	有	无
查看队伍列表	有	有

2. 分配方式

1) 经验分配

选择方式界面

队伍列表

姓名 职业 等级

队长 姓名 骑士 38

队员 姓名 骑士 34

按劳分配

经验分配 方式 平均分配

物品 分配 方式

队伍管理 队伍聊天 驱逐成员

退出

350 600

按劳分配	按照打怪血量的多少分配经验
平均分配	队伍内的每个人的经验都是一样的

组队经验表

人数	1 人	2 人	3 人	4 人	5 人	6 人
单怪经验	100%	140%	180%	220%	260%	300%

2) 物品分配

队伍列表

姓名 职业 等级

队长 姓名 骑士 38

队员 姓名 骑士 34

顺序 取得

各自 取得

经验分配 方式 自由 取得

物品 分配 方式 随机分配

队伍管理 队伍聊天 驱逐成员

退出

350 600

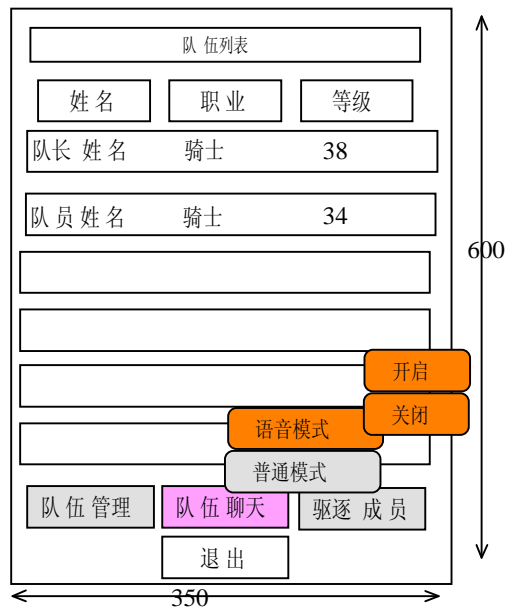
顺序取得	按照组队的先后顺序获得物品
各自取得	自己打到的物品在保护时间内,只准自己捡取
自由取得	所有队员打出的物品,队伍的任何人都可以拾取
随机分配	凋落的物品在拾取之后,随机分配给在队伍内的任何一个玩家

4.2.4.2 特色部分

1. 队伍聊天:

普通模式	选择队伍聊天频道,输入文字,回车即可
语音模式	在激烈的战斗中,不方便打字的情况下,队员可以按住”Caps Lock ”键说出聊天内容,在队伍内的人都能听到.每个人的说话时间2分钟,两分中之后自动断开,要是在说,就要从新开始

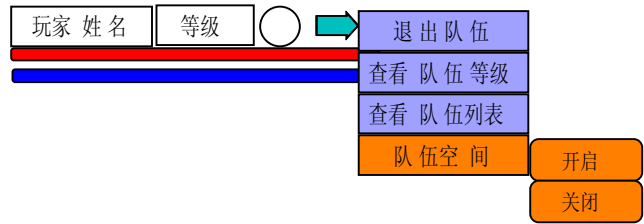
玩家可以自由开启此项功能;



2. 队伍空间:

在组队的情况下,队伍会有一个虚拟的空间,没有人可以看的到,玩家可以自由选择使用或是不使用

使用方法



开启	开启之后玩家在获得的物品都存入队伍空间,不在存入玩家个人物品栏中
关闭	在队伍空间中取出玩家获得的物品,自动转入玩家个人物品栏中,当个人物品栏中满时,物品会变成一个宝箱的形状出现在玩家的身边,保护时间 1 小时,在一小时之内如果不拾取,其它玩家可以拾取(脱离队伍或是掉线都属于关闭队伍空间)

队伍空间物品栏个数和人数关系:

人数	1 人	2 人	3 人	4 人	5 人	6 人
空间数	15	30	45	65	90	120

空间状况

队伍空间物品栏状况	玩家个人物品栏状况	结果
满	不满	存入玩家物品栏
不满	满	存入空间
满	满	拾取不起来物品

4.3 宗教召唤系统

4.3.1 设计需求:

为了避免教会战争时无聊单调的群体 PK 现象,增加对战时的乐趣和突出教主在教会战争中的特殊地位,故设计此系统。

4.3.2 系统功能:

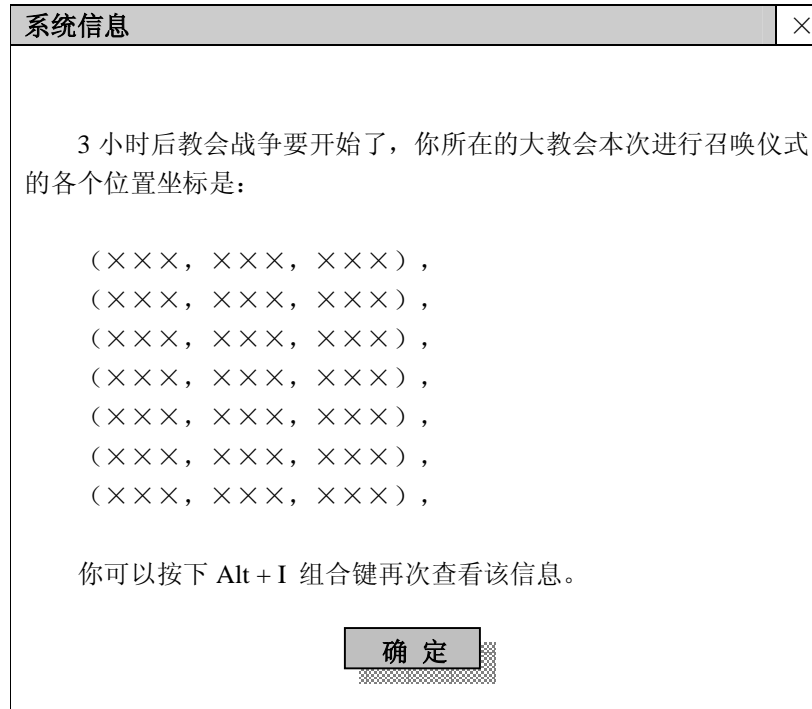
在教会战争进行之前的 3 个小时之内,祭祀职业的玩家站在规定坐标的位置上,经过一段时间的持续作法,会召唤出属于本教会的强大 BOSS 为己方战斗。

4.3.3 详细规则:

1. 本系统只在教会战争开始前 3 小时,及教会战争结束前启动并生效。
2. 在教会战争即将开始的 3 小时前,双方教会的所有玩家的游戏界面上都会出现 [UI_jiaohui_1](#) 这个界面,告诉玩家本次召唤仪式所要用的各个位置的坐标(双方玩家只能看到己方的召唤仪式所要用的各个位置的坐标)。

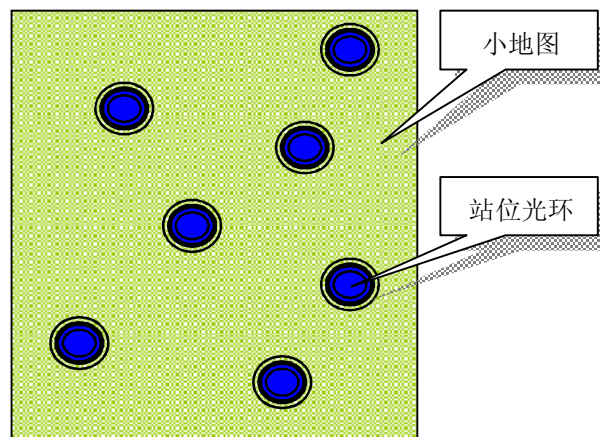
界面编号: [UI_jiaohui_1](#)

界面大小: 400×400 像素

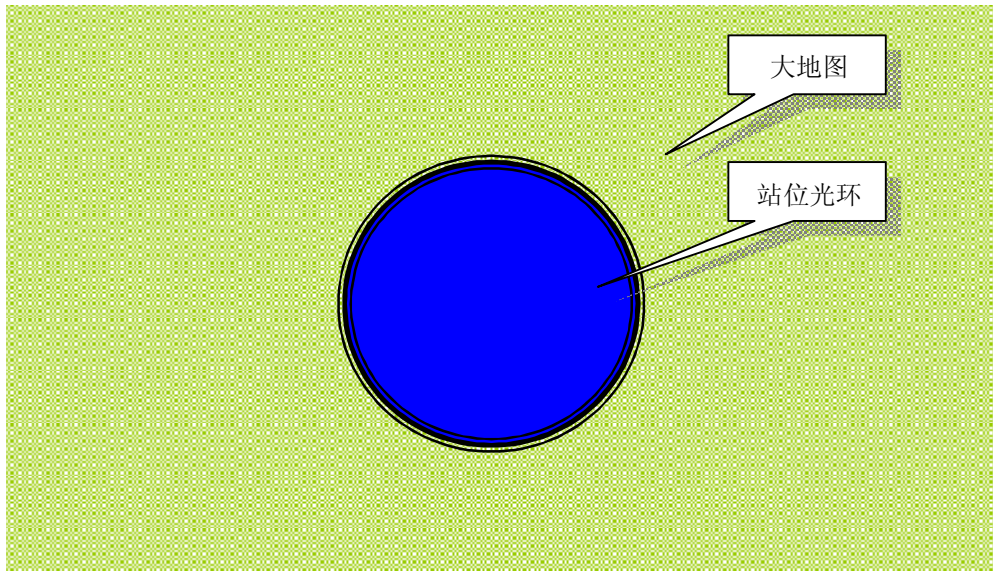


与此同时，游戏地图中的相应的 7 个位置点都会出现以该点为圆心，直径为 0.5 米的有蓝色的光环（暂将其定义为：[站位光环](#)）。

小地图显示：

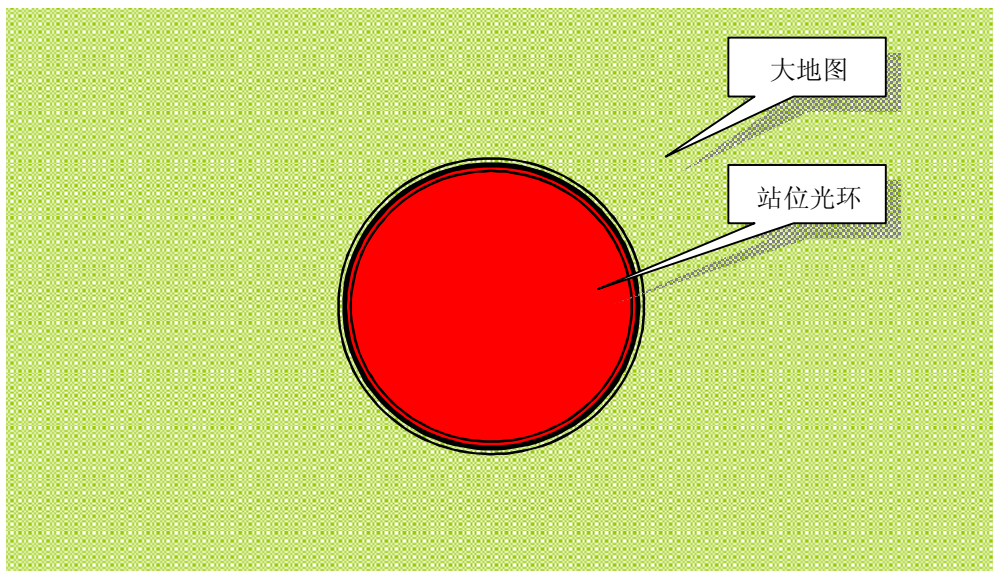


大地图显示：

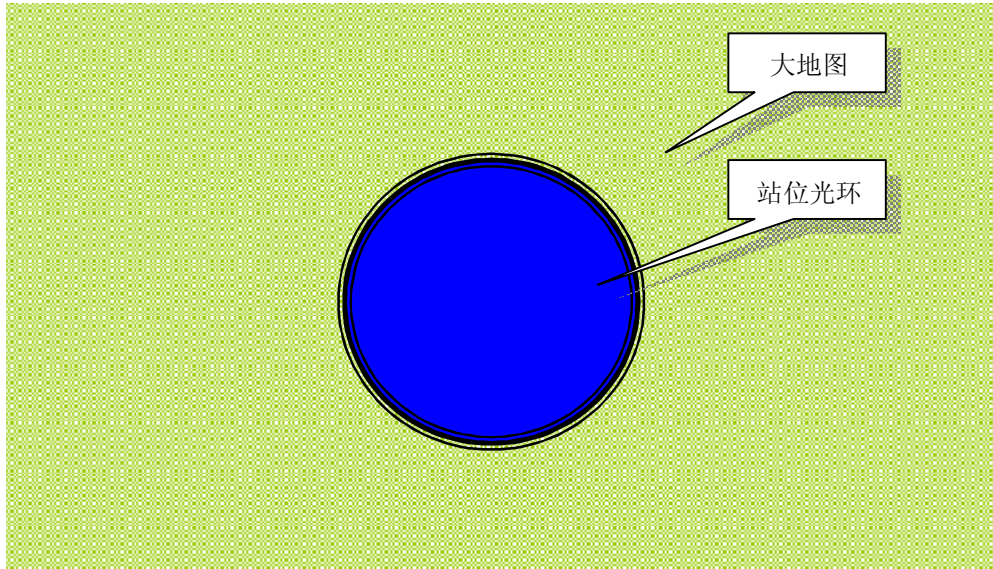


3. 参加宗教召唤活动时进行站位的必须属于同一教会的7个祭祀职业的玩家，但祭祀玩家进入站位光环时，站位光环会变成红色；如果其他职业的玩家进入站位光环，则站位光环不会变色。

祭祀游戏角色进入站位光环时：



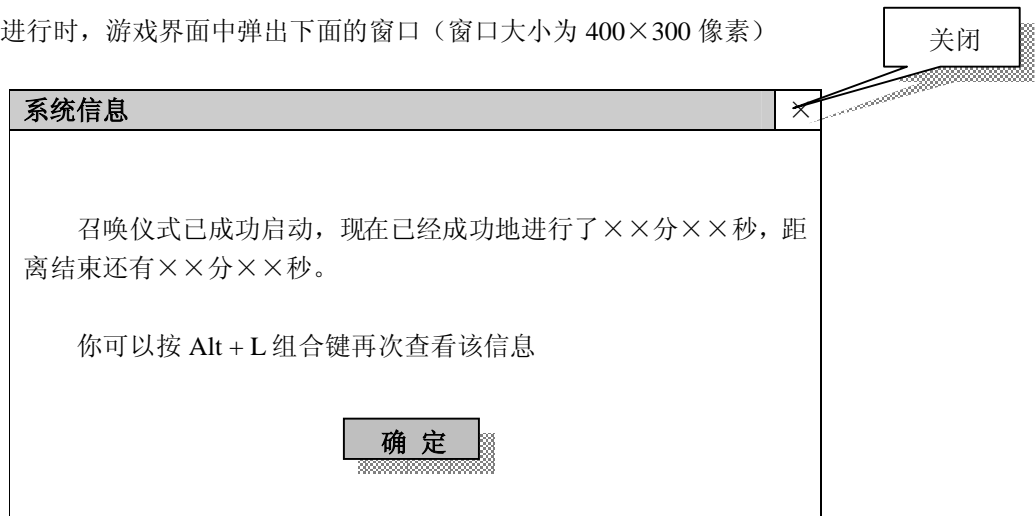
其他游戏角色进入站位光环时：



4. 当 7 个玩家同时站在规定的站位光环内（具体位置的坐标会在每次祭祀活动时随机变换，一般都是怪物比较多，而且比较偏僻的地点）时，召唤仪式正式开始，此时系统开始计时，整个召唤仪式持续的时间为 15 分钟。

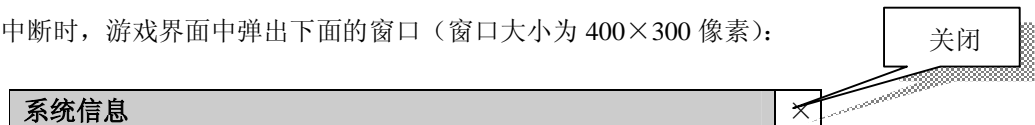
界面设计：

召唤仪式进行时，游戏界面中弹出下面的窗口（窗口大小为 400×300 像素）



点击 **确定** 按钮，关闭该窗口。

召唤仪式中断时，游戏界面中弹出下面的窗口（窗口大小为 400×300 像素）：



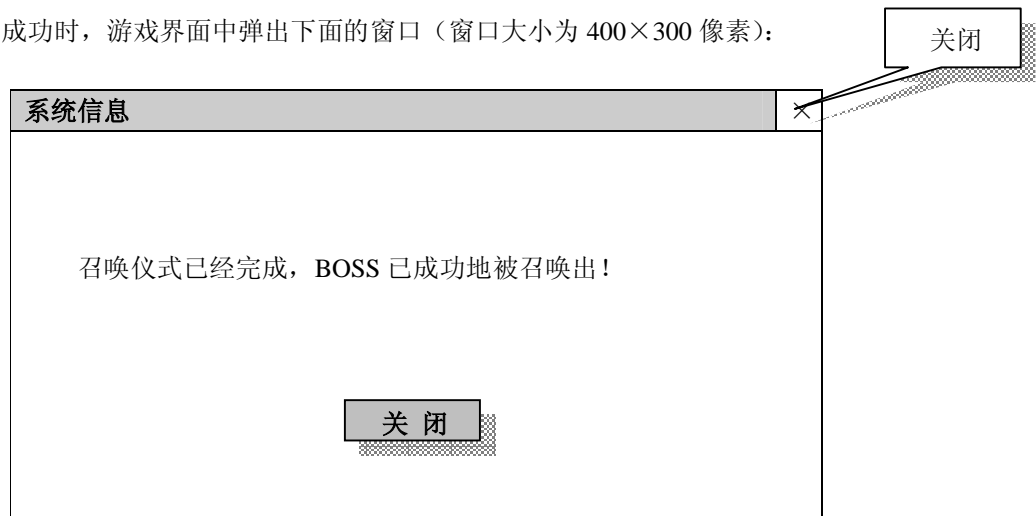
召唤仪式已被中断，请重新开始，系统将重新计时。

系统提示：

进行站位的任何一个玩家都不能被打断（如被攻击或魔法值耗尽，召唤仪式会中断，也不能使用任何消耗性的道具），建议没有进行站位的玩家在旁边保护正在进行召唤仪式的玩家，以保护召唤仪式不被中断。

关 闭

召唤仪式成功时，游戏界面中弹出下面的窗口（窗口大小为 400×300 像素）：



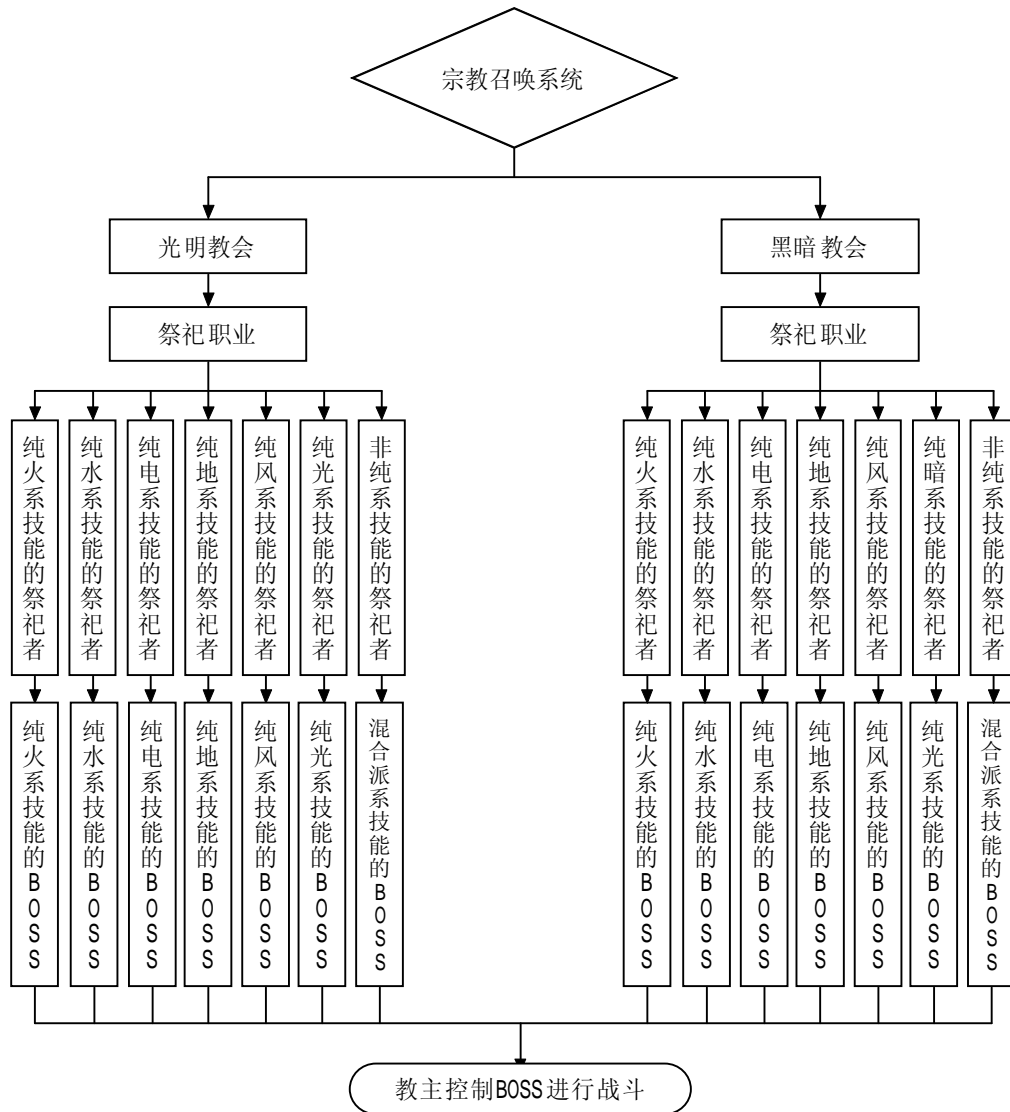
5. 召唤仪式进行时，进行站位的祭祀会有一个施法的动作（只是动作，没有任何实际属性，所属的教会不同，动作也不同），正在站位的任何一个玩家都不能被打断（如被攻击或魔法值耗尽，召唤仪式会中断，也不能使用任何消耗性的道具）。

召唤动作设计（美工参考）：

召唤者	动作
光明祭祀	面部朝天，举起双臂不断地晃动
黑暗祭祀	双手持法杖，将法立于身前，双目紧闭，口中念念有词

6. 召唤仪式持续的时间必须达到规定的时间长度（15 分钟）才会成功召唤出 BOSS，否则计时重新开始。
7. 召唤出的 BOSS 出现在本教会的主城的中心位置，此时教主也会自动传送至教会的主城中心位置，而且教主这个游戏角色被系统锁定，不能进行任何操作。作为教主的玩家
8. 教会战争结束时，BOSS 自动消失。
9. 参加召唤仪式的玩家所学习的魔法技能所属的派系不同，召唤出的 BOSS 也不同。（详见后面的流程图）。
10. 纯派系技能的 BOSS 比混合派系技能的 BOSS 要加强大一些（个别属性值高一些，详细设定见 BOSS 设计）。

宗教召唤系统流程图：



4.3.4 BOSS 设计：

1. 光明教会能够召唤出的 BOSS：

1) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯水系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	光明使者（纯水系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	光明界派来统治和维护光明教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的光明教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的光明使者就会被召唤出。可以说光明使者是所有光明教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	冰刃风暴
技能 2	霜冻新星
技能 3	封冻之印
技能 4	冰冷之刃
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而雄壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身银白色的铠甲，白色的披风。
使用武器	巨型的双手剑。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	双手持剑，剑身自然下垂支撑于地面，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持剑，剑身与地面水平，稳健地向前走。

攻击时	双手持剑奋力向前挥砍。
受击时	身体突然向右后方扭动一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持剑横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音
攻击时	巨剑划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

2) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯火系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	光明使者（纯火系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	光明界派来统治和维护光明教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的光明教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的光明使者就会被召唤出。可以说光明使者是所有光明教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414

移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	列炎风暴
技能 2	火焰风衣
技能 3	烈火之刃
技能 4	火焰呼吸
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而雄壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身银白色的铠甲，白色的披风。
使用武器	巨型的双手剑。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	双手持剑，剑身自然下垂支撑于地面，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持剑，剑身与地面水平，稳健地向前走。
攻击时	双手持剑奋力向前挥砍。
受击时	身体突然向右后方扭动一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持剑横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音
攻击时	巨剑划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

3) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯地系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	

生物名称	
中文名称	光明使者（纯地系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	光明界派来统治和维护光明教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的光明教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的光明使者就会被召唤出。可以说光明使者是所有光明教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	地震波
技能 2	战争践踏
技能 3	挑衅
技能 4	奋力一击
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而雄壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身银白色的铠甲，白色的披风。
使用武器	巨型的双手剑。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	双手持剑，剑身自然下垂支撑于地面，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持剑，剑身与地面水平，稳健地向前走。
攻击时	双手持剑奋力向前挥砍。
受击时	身体突然向右后方扭动一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持剑横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声

移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音
攻击时	巨剑划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

4) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯电系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	光明使者（纯电系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	光明界派来统治和维护光明教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的光明教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的光明使者就会被召唤出。可以说光明使者是所有光明教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	闪电风暴
技能 2	三叉电
技能 3	闪电之刃
技能 4	魔法反弹
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而雄壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身银白色的铠甲，白色的披风。
使用武器	巨型的双手剑。

异变形态	— —
美术设计参考（动作）	
静止时	双手持剑，剑身自然下垂支撑于地面，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持剑，剑身与地面水平，稳健地向前走。
攻击时	双手持剑奋力向前挥砍。
受击时	身体突然向右后方扭动一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持剑横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	— —
悲伤时	— —
愤怒时	— —
疑惑时	— —
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音
攻击时	巨剑划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	— —
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	— —
悲伤时	— —
愤怒时	— —
疑惑时	— —

5) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯风系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	光明使者（纯水系技能）
生物种类	神灵
活动地域	— —
生物简介	光明界派来统治和维护光明教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的光明教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的光明使者就会被召唤出。可以说光明使者是所有光明教徒的意志的产物，他只会宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000

魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	风卷残云
技能 2	毒气
技能 3	龙卷风
技能 4	幻象
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而雄壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身银白色的铠甲，白色的披风。
使用武器	巨型的双手剑。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	双手持剑，剑身自然下垂支撑于地面，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持剑，剑身与地面水平，稳健地向前走。
攻击时	双手持剑奋力向前挥砍。
受击时	身体突然向右后方扭动一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持剑横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音
攻击时	巨剑划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

6) 当进行站位的 7 个祭祀是混合系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	光明使者（混合系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	光明界派来统治和维护光明教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的光明教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的光明使者就会被召唤出。可以说光明使者是所有光明教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	418-487
防御力	378-314
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能	从以下 20 个技能中随机出现 4 个技能： 幻象，龙卷风，毒气，风卷残云，魔法反弹，闪电之刃，三叉电，闪电风暴，奋力一击，挑衅，战争践踏，地震波，火焰呼吸，烈火之刃，火焰风衣，列炎风暴，冰冷之刃，封冻之印，霜冻新星，冰刃风暴
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而雄壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身银白色的铠甲，白色的披风。
使用武器	巨型的双手剑。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	双手持剑，剑身自然下垂支撑于地面，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持剑，剑身与地面水平，稳健地向前走。
攻击时	双手持剑奋力向前挥砍。
受击时	身体突然向右后方扭动一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持剑横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	——

悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音
攻击时	巨剑划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

2. 黑暗教会能够召唤出的 BOSS:

1) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯水系技能时:

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	黑暗使者（纯水系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	黑暗界派来统治和维护黑暗教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的黑暗教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的黑暗使者就会被召唤出。可以说黑暗使者是所有黑暗教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	冰刃风暴
技能 2	霜冻新星
技能 3	封冻之印
技能 4	冰冷之刃
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而强壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身黑色的铠甲，黑色的披风。
使用武器	巨型的狼牙棒。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	单手持棒，棒与地面水平，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持棒，自然下垂，武器拖在地上，很霸道地向前走。
攻击时	单手持狼牙棒奋力向前砸。
受击时	身体略微向后方收缩一下。
施法时	详见技能章节。

防御时	双手持棒横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	
悲伤时	——
愤怒时	
疑惑时	
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音以及巨大的狼牙棒在地面拖动的声音
攻击时	巨大的狼牙棒划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

2) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯火系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	黑暗使者（纯火系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	黑暗界派来统治和维护黑暗教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的黑暗教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的黑暗使者就会被召唤出。可以说黑暗使者是所有黑暗教徒的意志的产物，他只会宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	列炎风暴

技能 2	火焰风衣
技能 3	烈火之刃
技能 4	火焰呼吸
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而强壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身黑色的铠甲，黑色的披风。
使用武器	巨型的狼牙棒。
异变形态	— —
美术设计参考（动作）	
静止时	单手持棒，棒与地面水平，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持棒，自然下垂，武器拖在地上，很霸道地向前走。
攻击时	单手持狼牙棒奋力向前砸。
受击时	身体略微向后方收缩一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持棒横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	
悲伤时	— —
愤怒时	
疑惑时	
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音以及巨大的狼牙棒在地面拖动的声音
攻击时	巨大的狼牙棒划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	— —
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	— —
悲伤时	— —
愤怒时	— —
疑惑时	— —

3) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯地系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	黑暗使者（纯地系技能）
生物种类	神灵

活动地域	——
生物简介	黑暗界派来统治和维护黑暗教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的黑暗教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的黑暗使者就会被召唤出。可以说黑暗使者是所有黑暗教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	地震波
技能 2	战争践踏
技能 3	挑衅
技能 4	奋力一击
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而强壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身黑色的铠甲，黑色的披风。
使用武器	巨型的狼牙棒。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	单手持棒，棒与地面水平，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持棒，自然下垂，武器拖在地上，很霸道地向前走。
攻击时	单手持狼牙棒奋力向前砸。
受击时	身体略微向后方收缩一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持棒横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	
悲伤时	——
愤怒时	
疑惑时	
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音以及巨大的狼牙棒在地面拖动的声音
攻击时	巨大的狼牙棒划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟

施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

4) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯电系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	黑暗使者（纯电系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	黑暗界派来统治和维护黑暗教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的黑暗教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的黑暗使者就会被召唤出。可以说黑暗使者是所有黑暗教徒的意志的产物，他只会宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587
防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	闪电风暴
技能 2	三叉电
技能 3	闪电之刃
技能 4	魔法反弹
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而强壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身黑色的铠甲，黑色的披风。
使用武器	巨型的狼牙棒。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	单手持棒，棒与地面水平，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。

移动时	单手持棒，自然下垂，武器拖在地上，很霸道地向前走。
攻击时	单手持狼牙棒奋力向前砸。
受击时	身体略微向后方收缩一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持棒横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	
悲伤时	——
愤怒时	
疑惑时	
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音以及巨大的狼牙棒在地面拖动的声音
攻击时	巨大的狼牙棒划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

5) 当进行站位的 7 个祭祀全部都是纯风系技能时：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	黑暗使者（纯风系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	黑暗界派来统治和维护黑暗教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的黑暗教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的黑暗使者就会被召唤出。可以说黑暗使者是所有黑暗教徒的意志的产物，他只会宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	450000
魔法值	250000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	518-587

防御力	378-414
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能 1	风卷残云
技能 2	毒气
技能 3	龙卷风
技能 4	幻象
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而强壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身黑色的铠甲，黑色的披风。
使用武器	巨型的狼牙棒。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	单手持棒，棒与地面水平，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持棒，自然下垂，武器拖在地上，很霸道地向前走。
攻击时	单手持狼牙棒奋力向前砸。
受击时	身体略微向后方收缩一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持棒横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	
悲伤时	——
愤怒时	
疑惑时	
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音以及巨大的狼牙棒在地面拖动的声音
攻击时	巨大的狼牙棒划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

6) 当进行站位的 7 个祭祀是混合系技能时:

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	黑暗使者（混合系技能）
生物种类	神灵
活动地域	——
生物简介	黑暗界派来统治和维护黑暗教会的强大神灵，他有着巨大而雄壮的身躯，超强的攻击力和防御力。当虔诚的黑暗教会的信仰者们按照严格的程序和制度举行宗教祭祀仪式后，强大的黑暗使者就会被召唤出。可以说黑暗使者是所有黑暗教徒的意志的产物，他只会在宗教战争即将进行时出现，并且也只为本教会奋力战斗，直至战死。
属性及参数	
生命值	400000
魔法值	200000
生命恢复速度	每秒钟恢复 50 点生命值
魔法恢复速度	每秒钟恢复 25 点生命值
攻击力	418-487
防御力	278-314
移动速度	3 米/秒
等级	200 级
技能	从以下 20 个技能中随机出现 4 个技能： 幻象，龙卷风，毒气，风卷残云，魔法反弹，闪电之刃，三叉电，闪电风暴，奋力一击，挑衅，战争践踏，地震波，火焰呼吸，烈火之刃，火焰风衣，列炎风暴，冰冷之刃，封冻之印，霜冻新星，冰刃风暴
美术设计参考（形象）	
高度/长度	100 米
形象描述	巨大而强壮的身躯，面部表情刚毅而冷俊，眼眶中放射出白色的光芒。
衣着服饰	一身黑色的铠甲，黑色的披风。
使用武器	巨型的狼牙棒。
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	单手持棒，棒与地面水平，头部缓慢地左右转动，双目威严的扫视着前方。
移动时	单手持棒，自然下垂，武器拖在地上，很霸道地向前走。
攻击时	单手持狼牙棒奋力向前砸。
受击时	身体略微向后方收缩一下。
施法时	详见技能章节。
防御时	双手持棒横档于胸前。
死亡时	身体缓慢向后倒下，倒下后随着耀眼的光芒消失
兴奋时	

悲伤时	——
愤怒时	
疑惑时	
音效设计参考	
静止时	重重的呼吸声
移动时	巨大的脚掌踏击地面的声音以及巨大的狼牙棒在地面拖动的声音
攻击时	巨大的狼牙棒划过空气时的声音
受击时	痛苦的一声呻吟
施法时	见技能设计章节
防御时	——
死亡时	长而低沉的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

4.4 行会系统

4.4.1 设计需要

在网络游戏中玩家需要一种归属感，此系统正是可以满足玩家的这种需求，这也是交互手段之一，设计出出色，完美的行会系统也是一种留住玩家的措施之一。

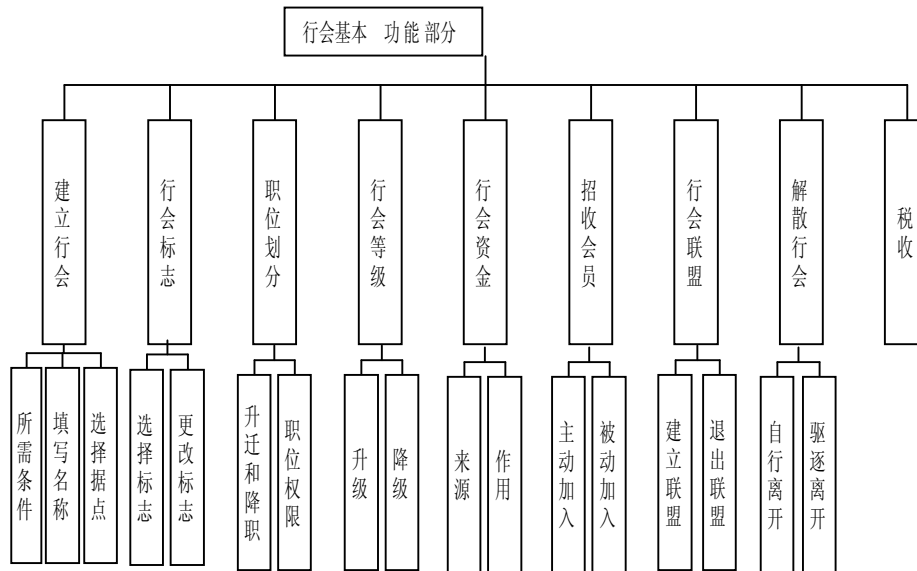
4.4.2 设计目标

为了广大的玩家在游戏中体会到完善，合理，新颖的行会系统，建立一个小型的社会群体，使玩家在其中扮演群体中的一份子，从中享受集体荣誉感和责任感；以达到玩家对这里难舍难分的效果。

4.4.3 概述

行会系统主要由以下几部分构成：

1. 基本功能部分



2. 增强功能部分
3. 显示功能部分
4. 服务功能部分

4.4.4 详细描述

行会管理员 NPC:主要管理行会的建立、解散、据点的选择和标志的选择.在黑暗与光明两大主城的中心广场各一个,具体介绍见情节 NPC 的设定

4.4.4.1 基本功能部分

(一) 建立行会:

1. 所需条件:

- I 行会令牌
- I 金钱 200W
- I 声望 5000

注:加入行会或是红名玩家无法建立行会

双击行会管理员的界面

A diagram of a main interface with a width of 300 and a height of 650. At the top right is a close button labeled 'X'. Below it is a text input field labeled '行会 管理员的名字'. Further down are four buttons: '创建 行会', '选择行会 据点', '选择行会 标志', and '解散 行会'.

2. 填写行会名称

A diagram of a dialog box for entering a guild name. The width is 300 and the height is 150. It has a title bar '行会 名称'. Inside, there is a text input field and a button labeled '行会'. Below the input field is a prompt: '请输入 行会 名称 ,行会 名称 最大 字节不 的 超过 16个'. At the bottom are two buttons: '确定' and '取消'.

3. 填写名称注意事项:

不能使用特殊符号

字数限定在 16 个字节以内

屏蔽所有粗鲁.脏字.不健康词语

没有按照规定填写名称,

300

行会 名称

对不起! 你填写 的行会 名称出 现
错误! 请从新 填写

确定 取消

150

确定	回到行会名称填写界面
取消	回到行会管理员主界面

除行会长之外的,有行会或是红名玩家无法使用行会管理员 NPC

选择 后缀 (行会 、 帮派、 战盟 、 军团) , 点击后 缀 , 显 示 如 图 :

300

行会 名称

请输入 行会 名称 ,行会 名 称 字 节不 的 超过 16个

行会 帮派 军团 战盟

确定 取消

150

鼠标选中后缀之后单击即在行会名称后面就显示的是选中的后缀

确定	填写行会名称成功
取消	回到行会管理员主界面

4. 选择行会据点

在界面的表格中选择行会的建立区域 (世界地图内的所有小村庄)

640

村庄 名称	地 理 位 置	所 属 行 会
XX村庄	东临 XX山脉 ,南面是 XX平原	XXX行会
XX		暂无
XX		暂无
XX		
XX		
XX		
XX		

380

选择行会 据点

你 选择 了 **XX**村庄
你确定 据点建立在 **XX**村庄 吗？

确定

取消

确定	选择行会据点成功
取消	回到行会管理员主界面

选择好地理位置之后，行会据点内的传送也将打开,在据点表中也会说明 **XX** 村庄属于 **XX** 行会。在传送 NPC 的界面中也会到出行会据点所在的村庄传送,双击要装送的位置就要可以直接传送到.

传送点定义: 连接两个城市之间的空间通道

传送点的使用:在各个城市,玩家行会所在村庄内都有传送 NPC,点击 NPC

X

传送 到 **XX**城市

金钱 :500

传送 到 **XX**城市

金钱 :800

传送 到 **XX**村庄

金钱 :1500

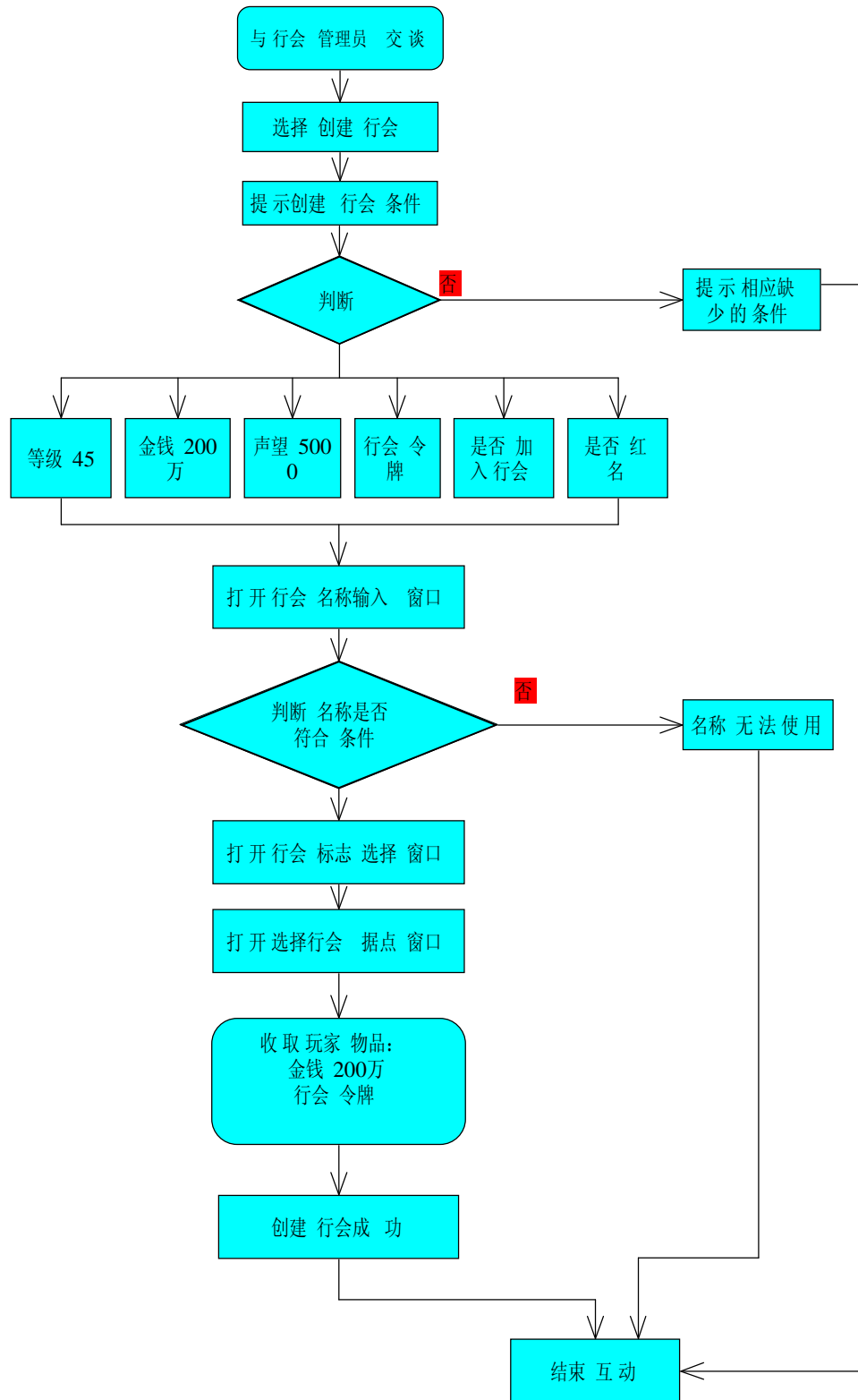
传送 到 **XX**村庄

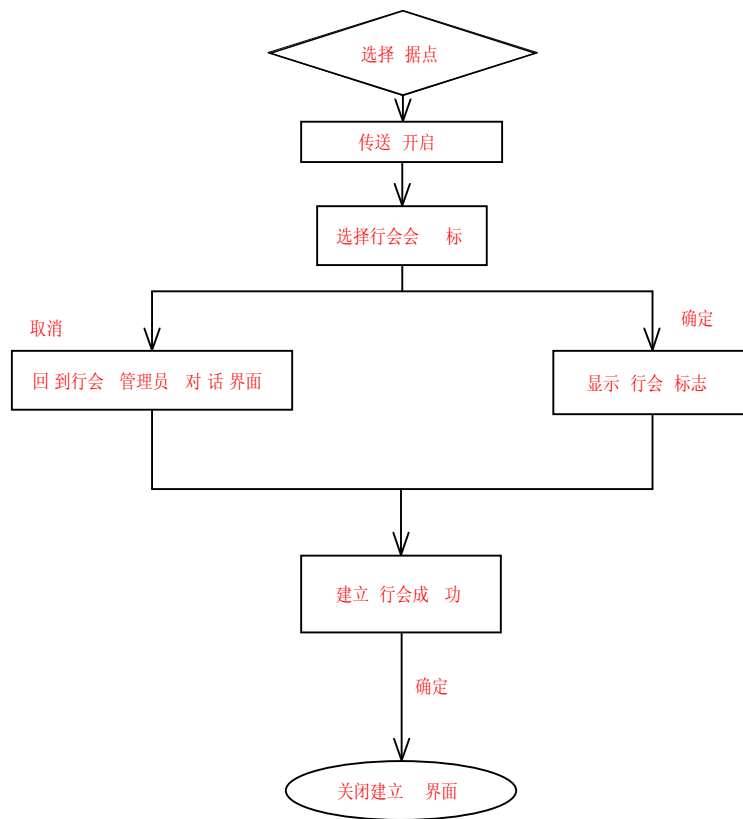
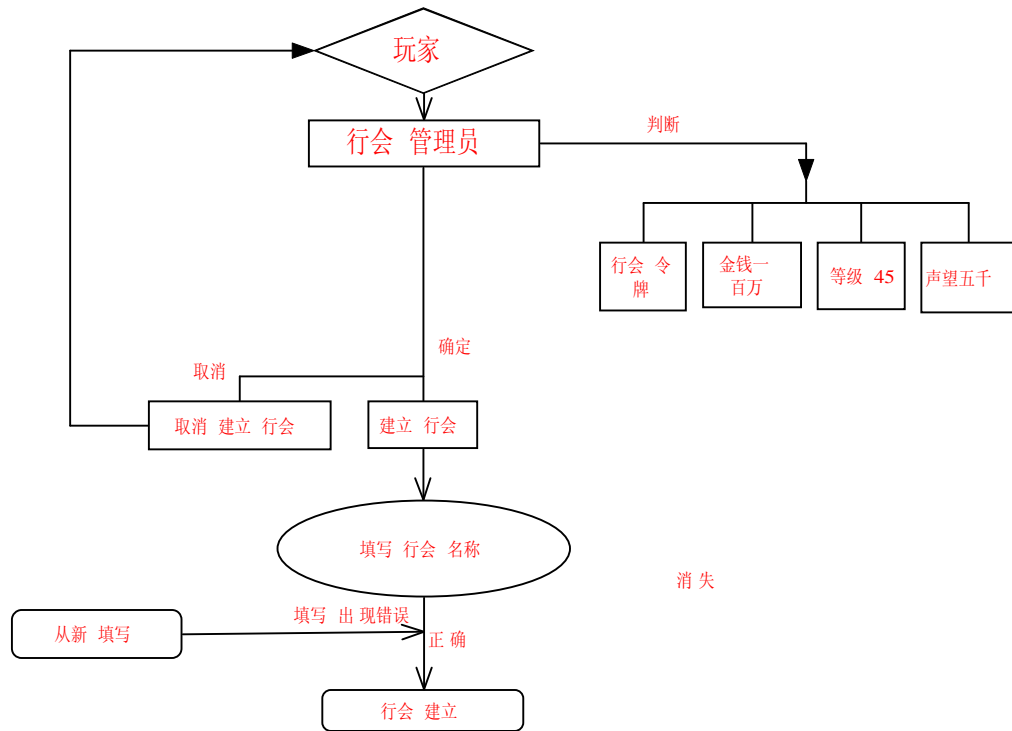
金钱 :2000

传送点的功能:用很短的时间,从一个城市内到达另一个城市内,但是需要一定的资金,(红名玩家不能使用)

注释：完成行会的建立之后行会令牌将从玩家身上消失，系统自动扣除玩家金币 100W。
系统会向全服务器发出公告：×××玩家创建×××（行会、帮派、战盟、军团）恭喜××
玩家并且广场的天空会放 6 枚礼花意表祝贺

5 建立行会流程：



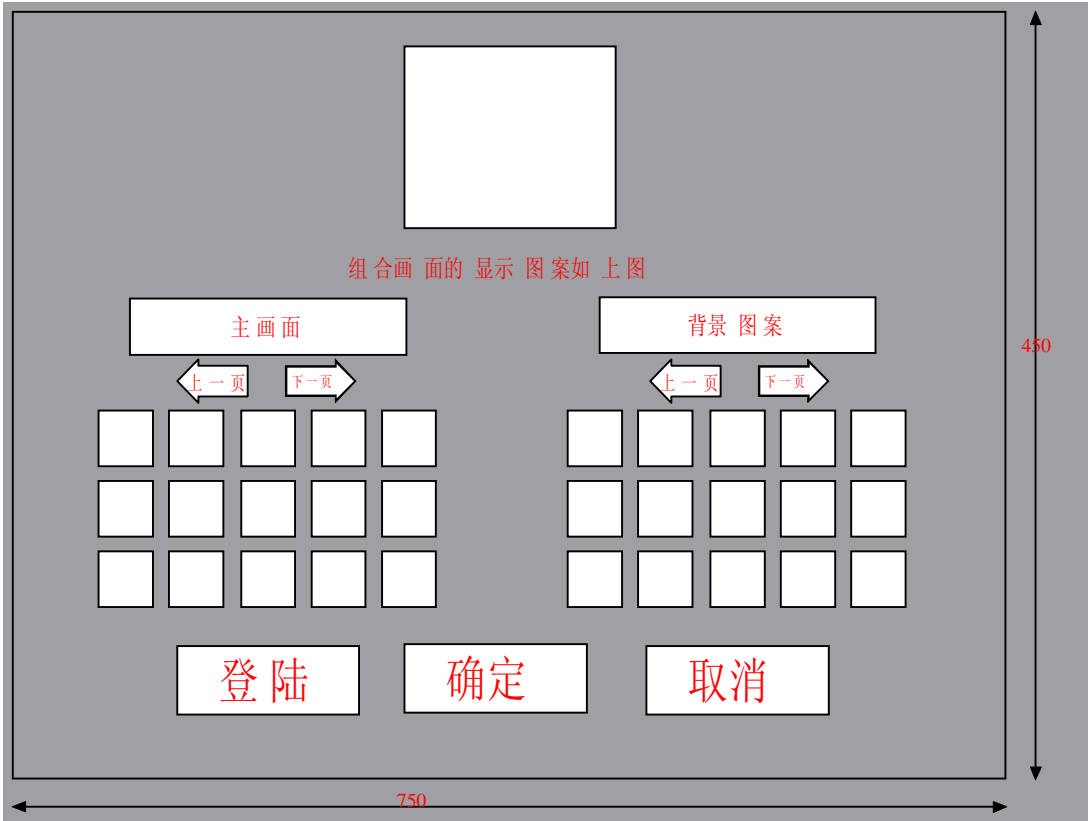


(二) 行会标志

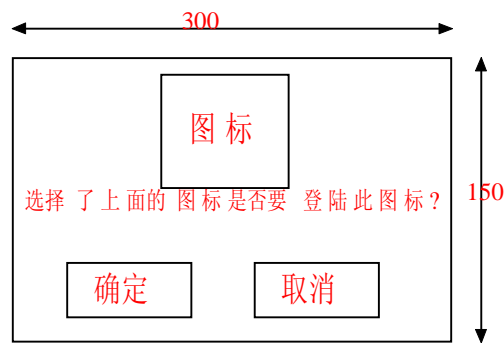
行会标志定义	行会图标也可以叫做行会徽章，在所有地图上都可显示
获得方法	加入行会即可获得
显示位置	以 LOGO 的形式显示在 属性栏 中的 行会 栏左上方，在游戏画面中显示在玩家 ID 的前面
作用	

1. 选择标志

选择图标的界面:



选择完图标之后的确定界面:



确定	选择行会标志成功
----	----------

取消	回到选择行会标志界面
----	------------

2. 更改标志

行会长到行会管理员处,选择行会标志项

流程如上图

注释: 行会标志只能变更一次.关于行会标志: 行会标志, 简称徽章, 可以出现在角色行会栏的左上方, 更会以 Logo 形式显示在游戏画面中玩家 ID 的前方。如果你是城主, 你的城旗上的标志也是你的行会徽章, 所以一个个性化, 美丽耀眼的徽章是行会的重要标志, 因此制作一个充满创意色彩的徽章是相当重要的。

(三) 职位划分

1. 职位的升迁和降级

职位的升迁与降级:定义决定玩家在行会中的职位和权限的大小与高低

职位的升迁与降级只要由**贡献值/等级/声望**三方面影响;在行会中只要是三个条件都超过行会会长的时候,系统自动升迁,反之降级;职位是有高到低的,如上表;

(只要是其中由一项没有超过上任玩家,就无法升迁)

行会贡献值定义:玩家在对自己所在的行会所做的贡献数值

行会贡献值的来源与作用	
来源	1.行会内所有的人,在行会战的期间内,杀死对方行会人员
	2.行会会员每捐献个人资金给行会资金
	3.玩家在资金行会据点内,摆设商店,交纳税款
	4.行会奖励
作用	限制玩家在行会内的职位权限的标准之一

行会贡献值的具体获得数值

获得方式	内容	具体数值	注解
行会战	杀死对方玩家职位		在行会战期间杀死对方玩家从而获得行会的贡献值
	行会长	+50	
	副会长	+45	
	元老	+40	
	上将	+30	
	团长	+15	
	会员(精英/正式/见习)	+5	
捐献金钱	捐献金额		
	10000	+1	
	100000	+10	
交纳税款	1000000	+100	玩家在本行会据点内摆设的商店,在摆设期间卖出物品总额的0.01%,金额每累加到
	10000	+2	

			10000 方可获得 2 点贡献值
行会奖励	会战英雄	+100	在行会 战期间,杀死对方玩家获得的贡献值来进行排名的第一名,以下的排名依次
	第二	+80	
	第三	+50	
	第四	+20	
	参加会战	+10	

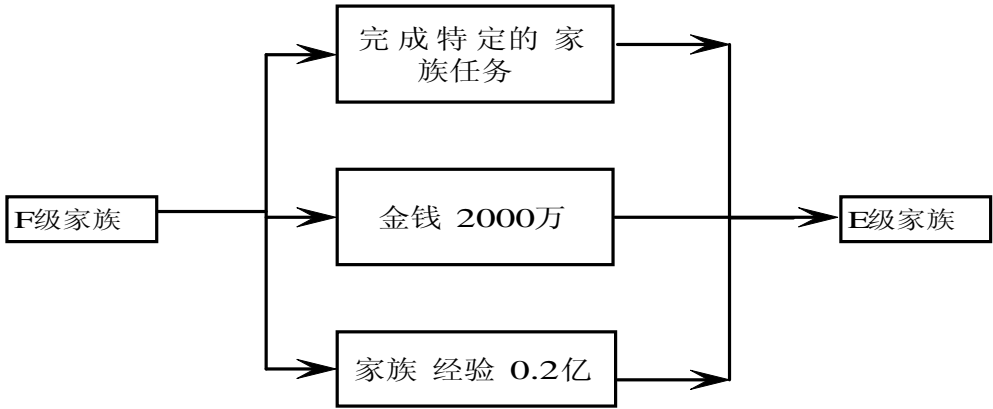
2. 职位权限

职位	权限									
	招收会员	申请攻城战	申请行会战	调整税率	购买守护NPC	使用仓库	行会建设	行会公告	参加行会任务	解散行会
行会长	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
副会长	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N
元老	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N
上将	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
团长	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
精英会员	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
正式会员	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
见习会员	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
注释: Y 是拥有此项权限 N 是不拥有此项权限										

行会建设:定义对行会据点内的城市建筑进行改造升级.

(四) 行会等级

行会等级分为 F, E, D, C, B, A, S, SS, SSS 依次由低到高, 提升行会等级的条件如:



行会升级:定义

行会升级和玩家 升级的性质大致相同,共同点:都需要经验来进行升级;不同点:行会升级需要做行会特定的任务和花费金钱,而玩家升级都没有这两项

1. 升级:

行会等级变化	所需条件			奖励
F——E	行会经验 0.1 亿	行会资金 2000 万游戏币	完成行会特定任务	详细内容见: 行会升级奖励表格
E——D	行会经验 0.3 亿	行会资金 4000 万游戏币	完成行会特定任务	详细内容见:行会升级奖励表格
D——C	行会经验 0.8 亿	行会资金 6000 万游戏币	完成行会特定任务	详细内容见:行会升级奖励表格
C——B	行会经验 1.2 亿	行会资金 8000 万游戏币	完成行会特定任务	详细内容见:行会升级奖励表格
B——S	行会经验 1.9 亿	行会资金 1 亿游戏币	完成行会特定任务	详细内容见:行会升级奖励表格
S——SS	行会经验 2.7 亿	行会资金 1.5 亿游戏币	完成行会特定任务	详细内容见:行会升级奖励表格
SS——SSS	行会经验 5 亿	行会资金 3 亿游戏币	完成行会特定任务	详细内容见:行会升级奖励表格

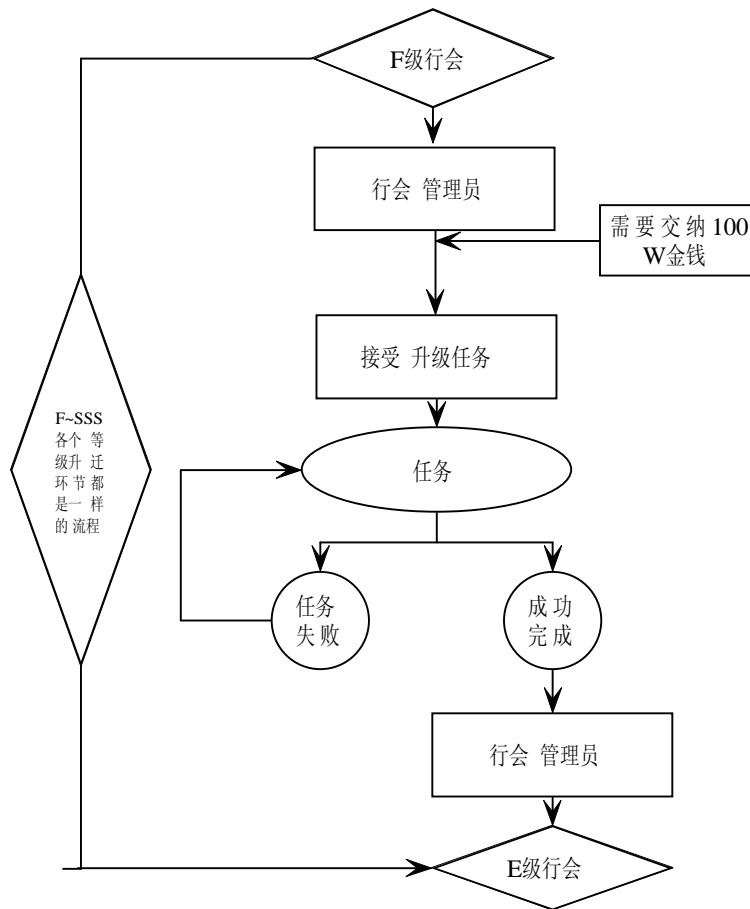
行会经验定义:行会升级需要的经验,主要是从玩家在平时打怪升级的时候,从每只怪的经验中扣除出来的.

行会经验的来源与作用	
来源	1. 由行会成员在每杀死一只怪所获得的经验中抽取 0.1% 来做为行会经验。
	2. 完成行会的特定任务也可以增加行会的经验
作用	用来提升行会等级

2. [行会升级奖励表格](#):

行会等级变化	任务奖励			
F~~~E	行会人数上限+25	行会内所有人攻击+5	行会内所有人防御+5	行会 据点 增加到 50X50
E~~~D	行会人数上限+50	行会内所有人攻击+10	行会内所有人防御+10	行会 据点 增加到 100X100
D~~~C	行会人数上限+75	行会内所有人攻击+15	行会内所有人防御+15	行会 据点 增加到 150X150
C~~~B	行会人数上限+100	行会内所有人攻击+25	行会内所有人防御+25	行会 据点 增加到 200X200
B~~~A	行会人数上限+150	行会内所有人攻击+35	行会内所有人防御+35	行会 据点 增加到 250X250
A~~~S	行会人数上限+200	行会内所有人攻击+55	行会内所有人防御+55	行会 据点 增加到 350X350
S~~~SS	行会人数上限+300	行会内所有人攻击+75	行会内所有人防御+75	行会 据点 增加到 450X450
SS~~SSS	行会人数上限不受限制	行会内所有人攻击+100	行会内所有人防御+100	行会 据点 增加到 650X650
F级行会初始数值 30 人		攻击 10	防御 10	30X30
注释:行会据点 50X50 单位是米				

3. 行会升级流程图:



4. 降级:

连续两次做行会升级任务失败,降当前行会等级的一级,F 等级行会不受影响

(五) 行会资金

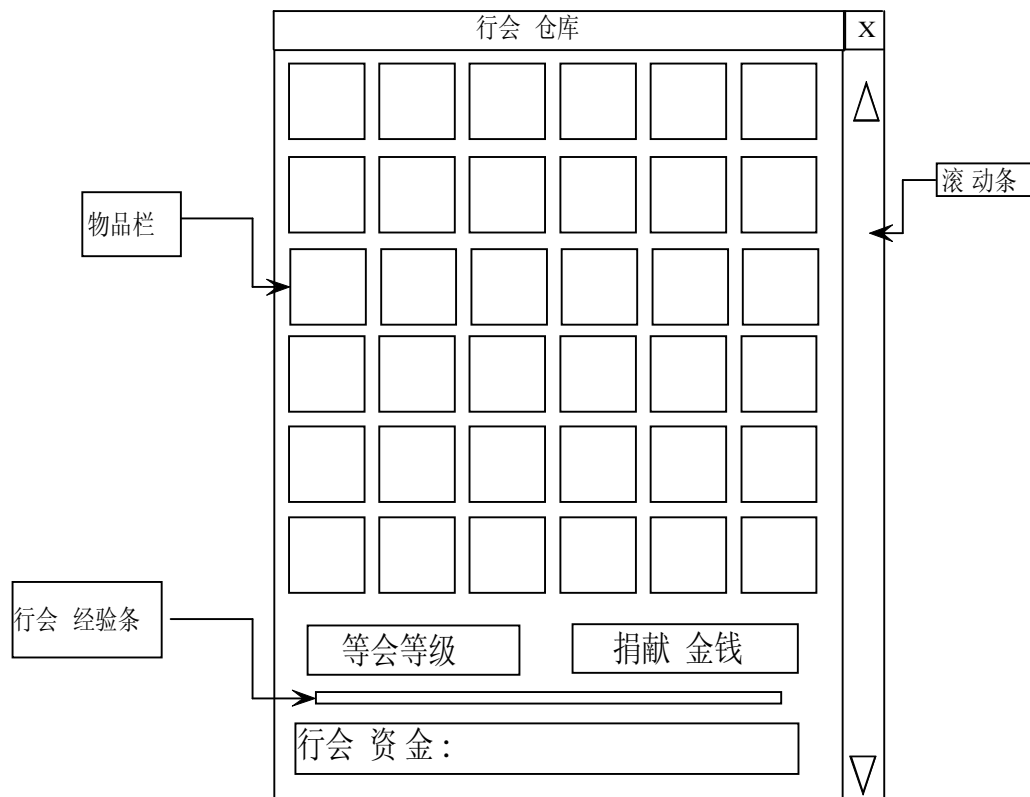
1. 来源

行会资金来源	行会资金用途
行会会员的自由捐献	购买 NPC
每天传送总费用的 2%	颁发行会奖励
行会的税收	更换城市内部的建筑

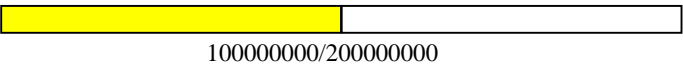
行会会员自由贡献定义:

玩家可以按照自己的经济情况为行会捐献金钱,并且获得贡献值
捐献金钱的流程如下:

玩家要捐献金钱,到行会仓库,双击行会仓库管理员,



玩家把鼠标放在行会经验条上会显示行会的现有的经验多少:



点击捐献金钱:

请输入你要 捐献 的金钱 数额

确定 取消

300 150

操作	操作结果
确定	金钱从玩家身上自动扣除玩家输入的金钱数额
取消	退出捐献金钱的界面,回到行会仓库界面

注释:捐献的金额不受限制,每累计 10000 金钱贡献值+1 点

要是在金钱栏中输入 0 或是几个 0 和输入的金额超过玩家身上金钱的数额的时候会出现:

对不起 !
你输入的金 额错误 !请 从新 输入

确定 取消

300 150

操作	操作结果
确定	此界面消失,出现捐献金钱的界面
取消	退出捐献金钱的界面,回到行会仓库界面

2. 用途

A. 用来购买智能守城 NPC 来增强城池的防御能力和城内秩序。

行会等级	可购买 NPC 等级	可购买 NPC 数量
F	60	2
E	70	4
D	80	6
C	90	8
B	100	10
A	110	14
S	120	16
SS	130	22
SSS	140	30

B. 用来给予在行会战中获得贡献值最多的三位玩家的奖励。

排名	可获得奖励
第一名	当前行会资金的 5%，行会贡献度+100
第二名	当前行会资金的 4%，行会贡献度+75
第三名	当前行会资金的 3%，行会贡献度+50

C. 购买和更换生活类 NPC、城内建筑物、防御系统

(六) 招收会员：

1. 主动加入：

没有行会的玩家也可以去行会信息管理员那里去查看现在已有的行会

行会 信息					
行会 名称	行会长	行会等级	行会人 数	所属派别	地 理 位 置
XXXXX会	XXXXXX	D	76	光明	XX大陆的东南 方,东临 XX

500

750

右键点击行会信息条，

行会 信息					
行会 名称	行会长	行会等级	行会人 数	所属派别	地 理 位 置
XXXXX会	XXXXXX	D	100	说明	XX大陆的东南方,东临 XX

选择查看行会详细信息:

300

X

XXXXX行会

行会 名称

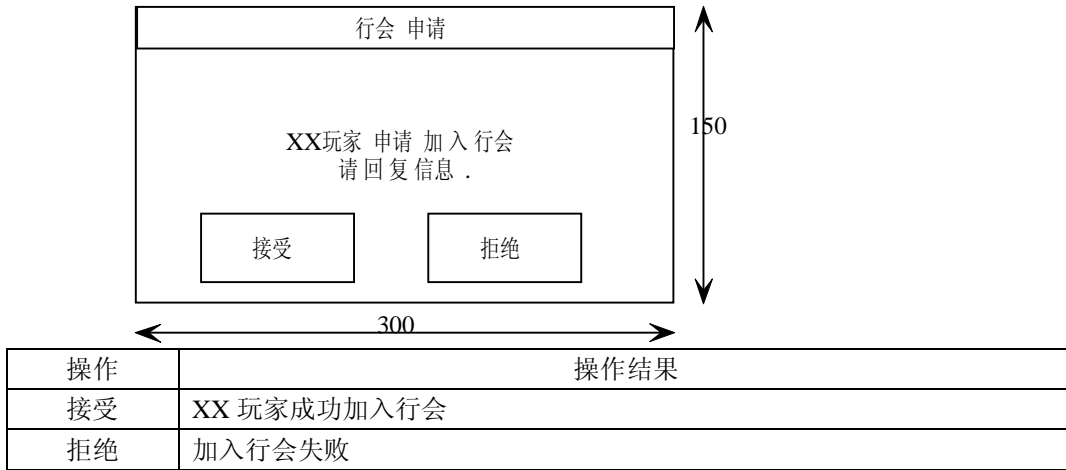
行会地 理 位 置

行会 简介

行会 宗旨

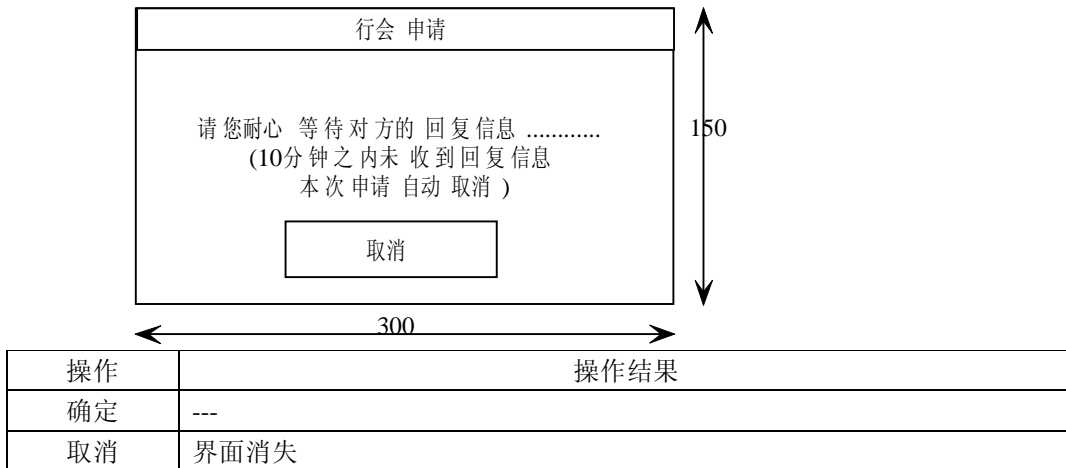
650

该行会长将出现申请加入的信息，



查看公会信息:

点击之后，出现“请耐心等待公会长的恢复消息”



要是行会长接受请求，玩家就是该行会的会员拉。

行会 申请
热烈欢迎 加入 XX行会 恭喜 XX成为 XX行会 的见习会员
取消

150

300

操作	操作结果
确定	
取消	此界面消失

如果行会长拒绝，玩家会受到一条信息“很抱歉，你的实力需要再锻炼一下，等有实力了再来好了”

行会 申请
很抱歉 !你的 实力 需要再锻炼 一下 等有实力 了再来好了
取消

150

300

操作	操作结果
确定	
取消	此界面消失,加入行会失败

已经拥有行会的玩家点击行会信息管理员,选择申请行会项;

行会 申请
对不起 !你没有 权利使用此项功 能 请你 尽快 离开 这里 请 不要打扰我 的工作 我真 的 很忙
确定

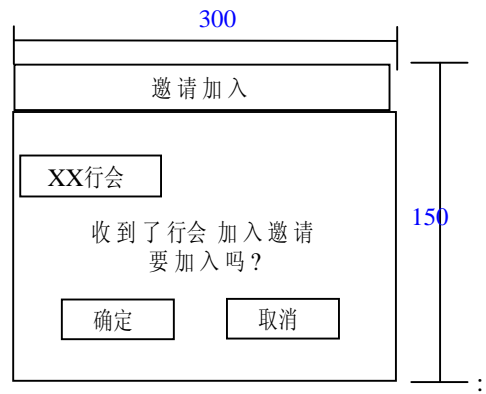
150

300

操作	操作结果
确定	此界面消失,
取消	

2. 被动加入

行会长，副会长和元老有招收会员的权利。选定无行会的玩家之后，在界面中会显示玩家信息，点击功能键中的“邀请行会”，待玩家“确定”之后，即招收会员成功。如图：

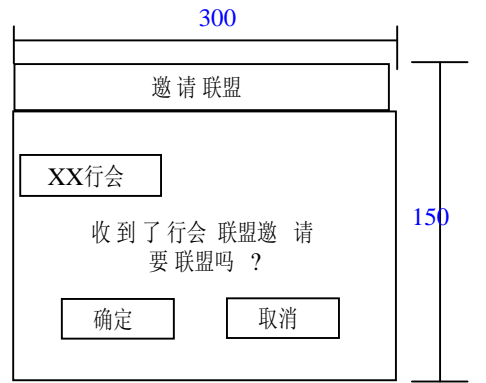


操作	操作结果
确定	成功加入该行会
取消	此界面消失,拒绝行会邀请

(七) 行会联盟：

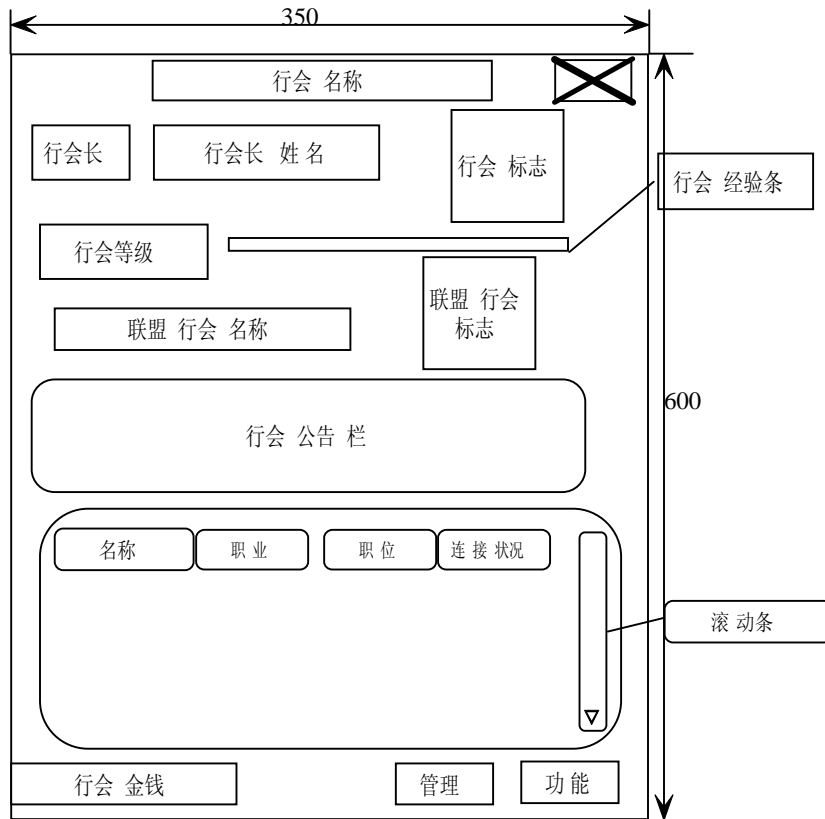
1. 建立联盟：

行会与行会之间可以建立联盟,行会长向另一个行会长发出行会联盟邀请



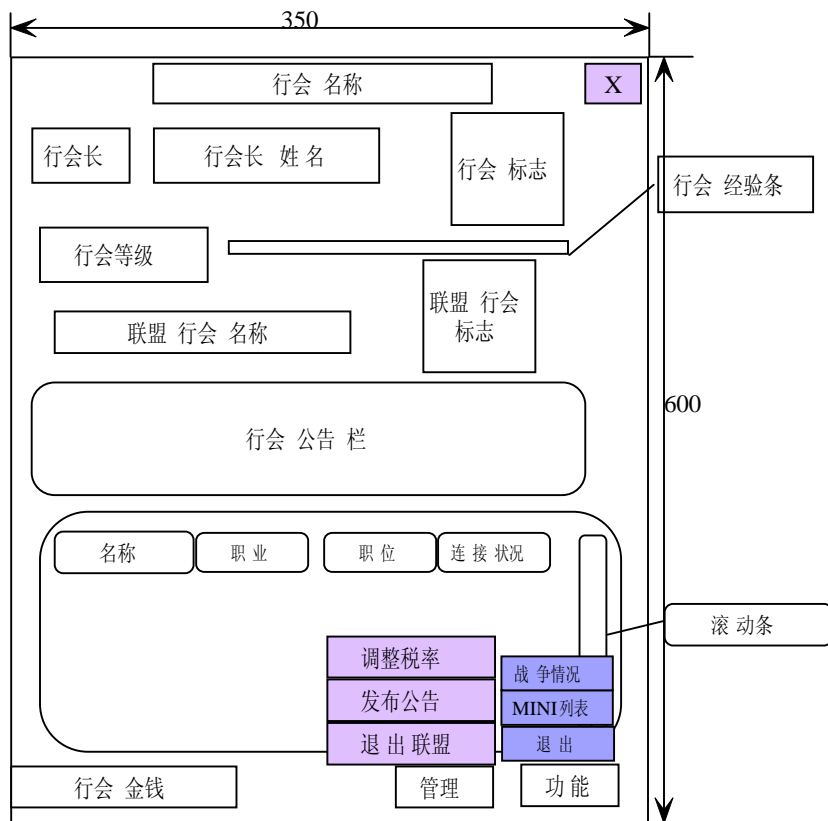
操作	操作结果
确定	成功建立行会联盟
取消	拒绝行会联盟的邀请,界面消失,联盟失败

联盟成功,行会界面显示如下



2. 退出联盟

行会长在行会主界面的右下角点击管理



(八) 解散行会

1. 自行离开行会

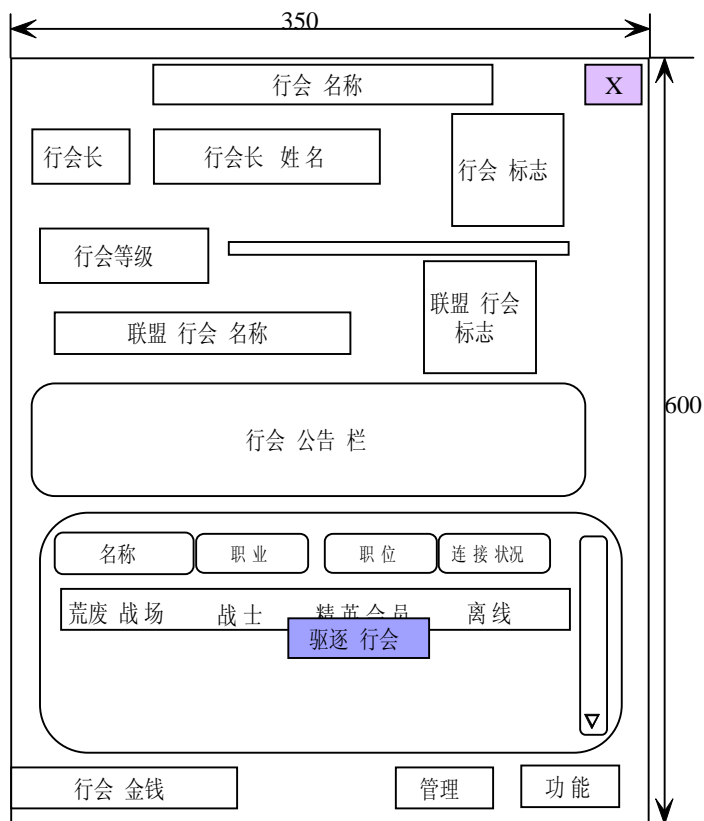
- 1) 在行会 界面内 点击 右下角 的功能 键，在菜单中选择 退出 即可。



此图仅供参考

- 2) 在行会战中，行会不得联盟，不得退出行会

2. 被行会长驱逐



(九) 税收:

4.4.4.2 增强功能:

1. 打开行会界面可以看到有那些行会会员在线，行会基本信息并能看到行会的公告
2. 鼠标左键单击人物名字，会弹出该人物的基本信息：人物名称，职业，等级，所在地图区域，行会贡献
3. 行会图标的作用：玩家加入行会之后，在行会名称之前有行会的图标，图标会根据玩家所在行会的等级来增加玩家的属性值。
4. 行会仓库，可以存放行会的物品和金钱
5. 行会公告，发布最新的行会消息，告知行会会员
6. 设置行会会员等级权限，使行会内会员的分工更为明确，每个会员的行会等级和权限都可设置，提高会员的责任感和荣誉感
7. 会员上线提示，方便了解会员的在线情况
8. 查看会员所在位置和战斗状况，方便了解会员目前的动态
9. 聊天，方便会员之间进行沟通
10. 结盟和战争，行会和行会之间既可以组成同盟又可以进行战争，增加

游戏乐趣

4.4.4.3 显示效果部分

4.4.4.4 服务功能部分

4.5 聊天系统

4.5.1 设计需求

网络游戏中玩家都需要交互,但最能表示交互方法就是聊天,设计出一个简单而又方便的聊天系统,可以大大的增加玩家之间的交互性。

4.5.2 设计目标

统一,符合大部分玩家的操作系统。

4.5.3 概要描述

整个聊天系统将分为以下几部分制:

1. 基本功能部分: 聊天的基本功能包括清屏,更改聊天频道.
2. 显示效果增强部分: 增强显示功能效果,包括输入图形表情,更换字体颜色,输入功能选择.
3. 功能增强部分: 增强的聊天功能包括语音聊天,语音聊天设置,搜索其他玩家功能.

4.5.4 详细描述:

(一) 基本功能部分

这部分是聊天的最基本功能,玩家以多种方式选择聊天对象,然后在聊天输入框里输入聊天信息,然后按回车键(Enter)完成聊天操作.

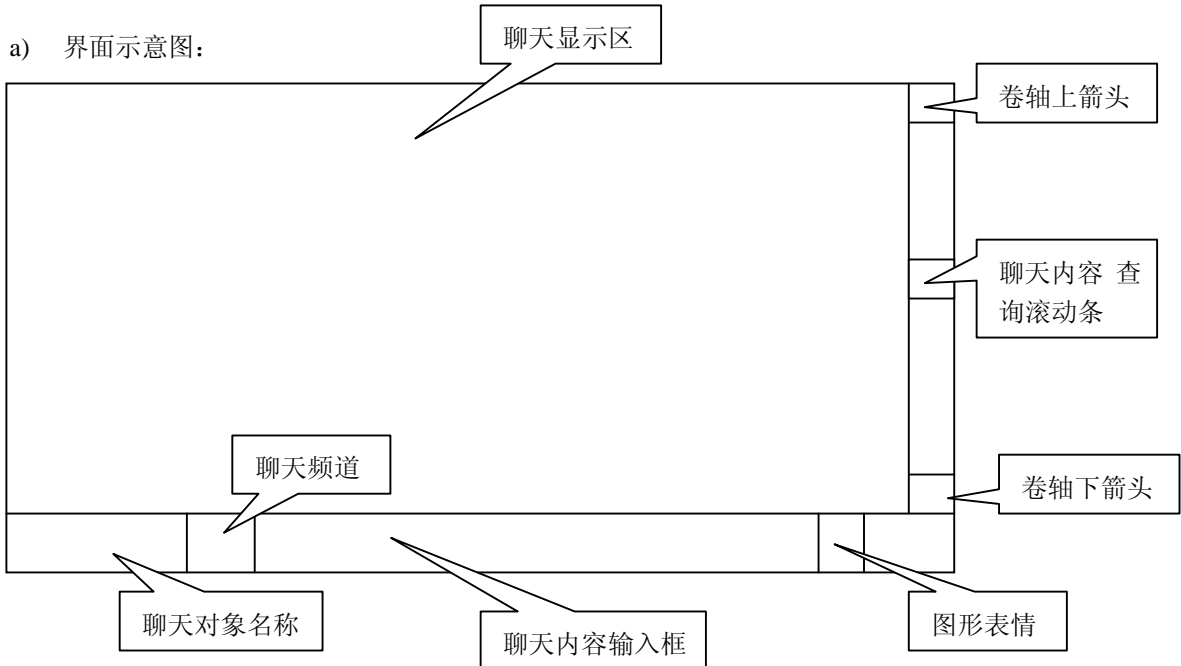
1.1 选择聊天对象

鼠标移动至想要聊天的对象,双击鼠标左键,在聊天输入框内会显示出该玩家的名字,然后就可进行聊天了。

1.2 聊天输入框

最多只能输入 40 个字节（包括特殊符号），文字框内只显示 20 个字节，

1.3 聊天内容



- b) 聊天显示区：玩家显示聊天内容的地方，字体默认为四号，行距默认为单倍，会根据图片表情的大小自动改变行距。
- c) 聊天内容格式：聊天频道+聊天对象+聊天内容

1.4 系统显示区域

系统信息将在玩家界面的左上角，以明显颜色显示，区别与其他玩家聊天的字体颜色

1.5 聊天频道及功能

聊天频道分为：公聊频道、队聊频道、会聊频道、交易聊天频道、系统频道、私聊频道

- 1) **公聊频道**：使用此频道内可以看到离玩家自身（半径 20 米）的聊天信息，但其他玩家也必须使用公聊频道才可看到，否则不显示。
- 2) **队聊系统**：此频道只能在组队的时候才能使用，使用后聊天界面只显示队内所说话语，其他频道的聊天信息均不显示。
- 3) **会聊频道**：此频道只用于工会聊天，使用后只能是本工会人才能看到，聊天界面内也只显示工会内的聊天，其他频道的聊天信息均不显示。
- 4) **交易聊天频道**：此频道只用于玩家与玩家之间交易时使用，使用后只有交易双方的玩家

才能看到；在交易聊天频道内还可以看到其他玩家发出的出售与购买信息。使用此频道后，聊天界面只显示交易双方的对话，其他频道的聊天信息均不显示。

- 5) **系统频道：**在此频道内玩家可以看到所有当前的系统公告与信息，但不可输入聊天信息。使用此频道后，只显示系统信息与公告，其他频道的聊天信息均不显示。
- 6) **私聊频道：**此频道是专门为玩家单独说话所开的，使用此频道，只能私聊双方的玩家看到频道内的聊天信息，其他玩家不能看到；在聊天界面中只能显示私聊双方的聊天信息，其他频道内的聊天信息均不显示。

(二) 覆盖模式功能部分

覆盖模式和基本模式差不多，具体区别如下：

- 1、默认显示 4 行聊天字体，最左下有一个聊天高度设置按钮，此按钮可上下左右拖动，根据该按钮和屏幕右下角为对角线的方形区域来决定显示区域。
- 2、聊天内容查询功能，通过聊天记录查询。具体的放到后面的增强功能部分。
- 3、在覆盖模式下，任何时候点击回车，光标回到聊天输入框中。

(三) 显示效果增强部分

3.1 字体颜色

聊天频道旁边有个功能键，点击该功能键会出现一功能面板，在功能面板内可选择字体颜色（如：红色，绿色等）

3.2 字体大小

鼠标移到字体大小上时，右边会再弹出一个大小选择面板，字体从上往下排列。有 9、10、11、12、14 五种，默认为 12，选择后，聊天显示区域的字体大小变为对应大小，间距不变化，显示行数自动调整（优先显示聊天显示区域下面的内容，如果聊天显示区域剩余的空间不足显示一行则空出不显示），并关闭字体大小选择面板。

单击字体大小，如果颜色选择菜单打开着，则关闭颜色选择菜单，并打开大小选择菜单。而且鼠标移动到任何地方，右边弹出的大小选择菜单不会自动关闭

字体大小显示只会改变自己的客户端，不会影响别人。选择后的大小

下线后会保存，保存在客户端

3.3 清屏

点击后会自动清除聊天显示区内的所有聊天记录

3.4 滚屏

滚屏分为：自动滚屏与手动滚屏两种。

1. **自动滚屏**：当玩家选择自动滚屏后，聊天界面中的所有聊天信息会随着输入聊天信息的快慢而自动滚动。
2. **手动滚屏**：当玩家选择手动滚屏后，聊天界面中的所有聊天信息会马上停止在当前的状态，如果想看聊天信息必须用鼠标上下拖动聊天界面旁的方向卷轴，才可查看。

(四) 功能增强部分

4.1 快捷键

4.1.1 →←键：

- 1) 鼠标左键点击聊天对话框，然后按键盘的→←键可以切换出过去 5 位私聊对象的名称。
- 2) 在按←键的时候，显示上一位私聊对象的姓名，按→键的时候，显示下一位私聊对象的姓名，到头循环。
- 3) 只显示最近 5 位的聊天对象姓名，超出时，之前的记录自动被顶替。

4.1.2 ↑↓键：

按键盘上的↑↓键可以切换聊天频道

4.1.3 各个聊天频道快捷键

公聊频道：Ctrl+N

队聊频道：Ctrl+T

会聊频道：Ctrl+G

交易聊天频道：Ctrl+J

私聊频道：Ctrl+X

4.2 玩家搜索

为了能让玩家在游戏中更快捷的找到自己的好友。

- 1) 显示第一层大地图上所有的玩家列表，按玩家等级从高到低依次排列。
- 2) 列表可以进行排序，选择玩家

3) 可以按名字进行玩家的查询

4.6 升级系统

4.6.1 设计需求：

网络游戏当中最能体现玩家成长的便是升级系统了，玩家通过各种方式获得经验值就是为了能够尽快成长。作为一款战争类型的网络游戏，升级系统是不可或缺的，如果没有了升级系统玩家将感受不到升级成长的乐趣，也就不会对本游戏再有什么兴趣了。

4.6.2 设计目的：

体现成长，让玩家在升级的过程中体现成长的乐趣。

4.6.3 概述：

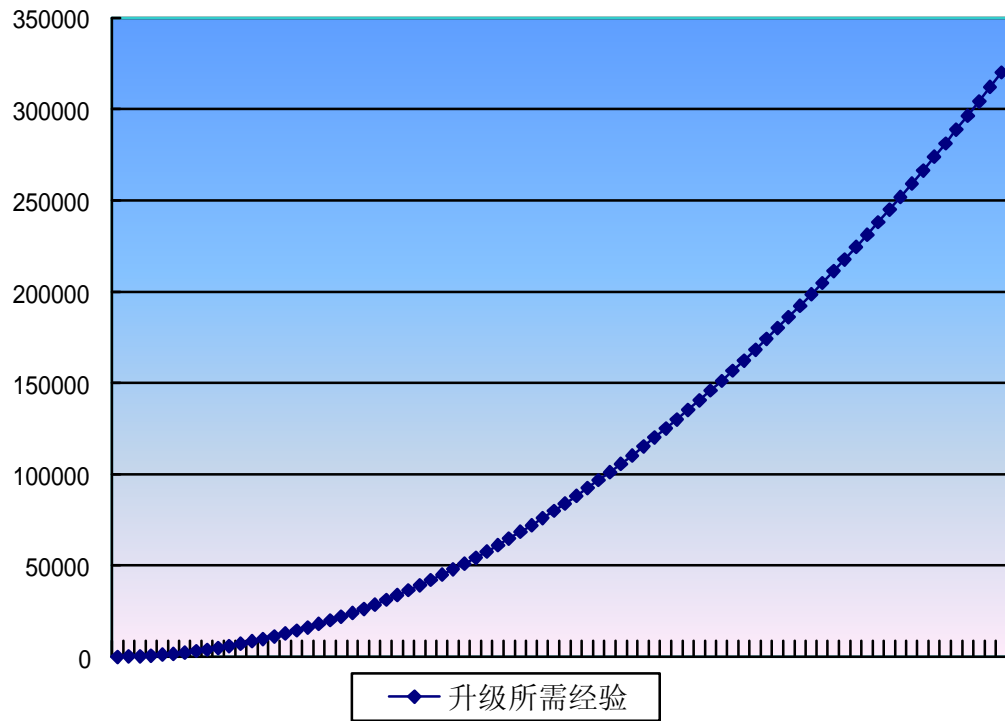
升级说明	玩家角色的经验值在达到所需经验值后便可上升一个等级。
经验值获得途径	打怪、做任务
经验值表现形式	数值
升级奖励	玩家等级 ≤ 15 级时，每提升一个等级会得到3点的自由属性点，由玩家自己支配。 玩家等级 > 15 级时，每提升一个等级会得到5点的自由属性点，由玩家自由分配。
升级的光影效果	一道光柱从天而降，落在了升级的角色身上，玩家角色被白光包围，几乎看不见玩家角色了，强光包围玩家角色1秒后，强光逐渐消失。整个过程3秒钟。

升级所需经验值按照一下规则计算

每级所需经验=50×（等级数×等级数）-20

等级	升到下一级所需经验	等级	升到下一级所需经验	等级	升到下一级所需经验	等级	升到下一级所需经验
1	30	21	22030	41	84030	61	186030
2	180	22	24180	42	88180	62	192180
3	430	23	26430	43	92430	63	198430
4	780	24	28780	44	96780	64	204780

5	1230	25	31230	45	101230	65	211230
6	1780	26	33780	46	105780	66	217780
7	2430	27	36430	47	110430	67	224430
8	3180	28	39180	48	115180	68	231180
9	4030	29	42030	49	120030	69	238030
10	4980	30	44980	50	124980	70	244980
11	6030	31	48030	51	130030	71	252030
12	7180	32	51180	52	135180	72	259180
13	8430	33	54430	53	140430	73	266430
14	9780	34	57780	54	145780	74	273780
15	11230	35	61230	55	151230	75	281230
16	12780	36	64780	56	156780	76	288780
17	14430	37	68430	57	162430	77	296430
18	16180	38	72180	58	168180	78	304180
19	18030	39	76030	59	174030	79	312030
20	19980	40	79980	60	179980	80	319980



4.7 地图系统

设计需求

在网络游戏中，玩家可以通过地图系统了解到各个地区的分布情况以及自己所在地，这样玩家就不会在玩游戏时出现迷路或走冤枉路，使更多初级玩家能够更快地融入到游戏中。

设计目标

让玩家可以更加透明地了解游戏地图的分布情况

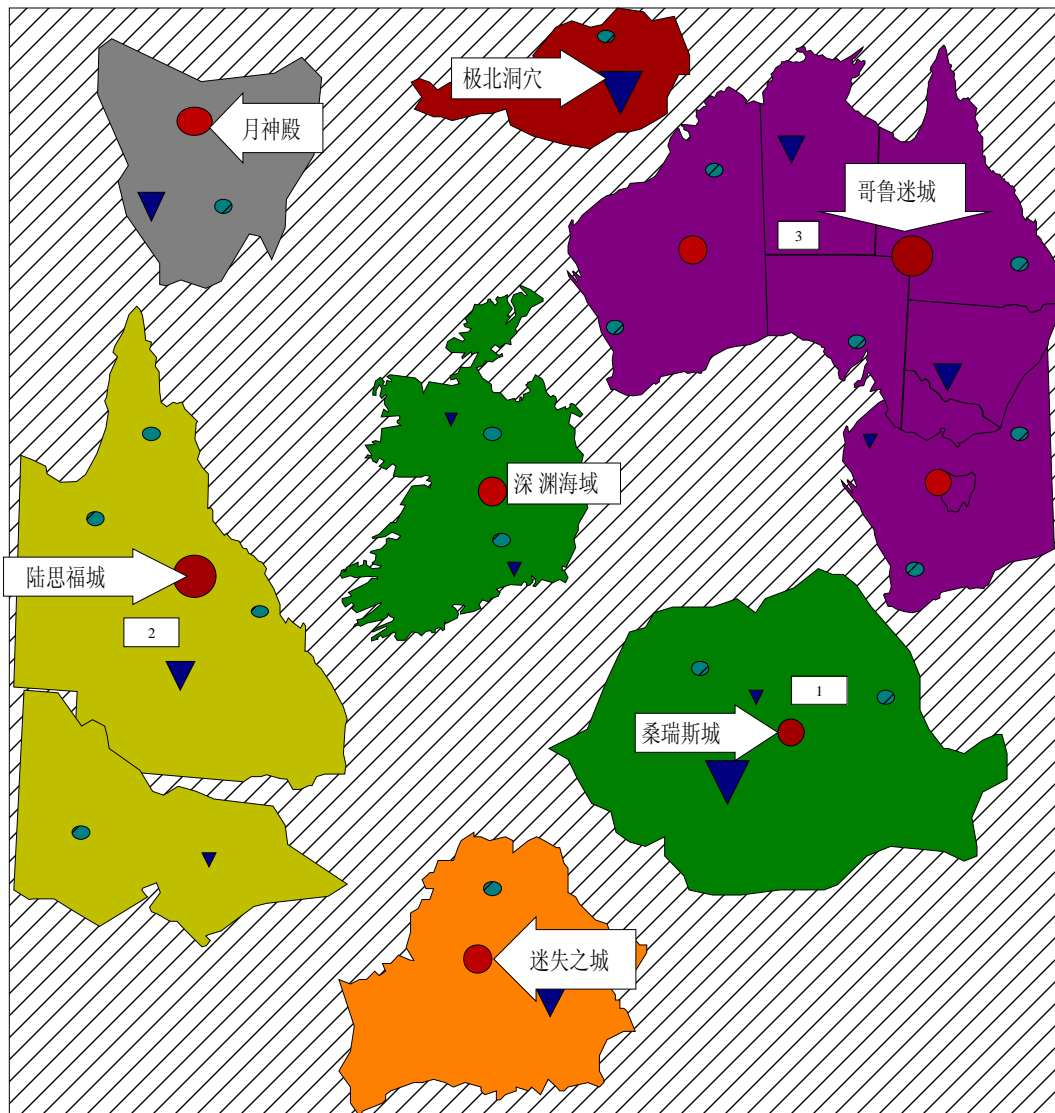
概要描述

- 1、世界地图设计
- 2、各大陆地图设计
 - a) 陆思福城地区
 - b) 哥鲁迷城地区
 - c) 桑瑞斯城地区
 - d) 迷失之城地区
 - e) 月神殿地区
 - f) 极北洞穴地区
 - g) 深渊海域地区
- 3、城市、洞穴设计
 - a) 桑瑞斯城
 - b) 陆思福城
 - c) 哥鲁迷城
 - d) 深渊海域城堡
 - e) 月神殿
 - f) 极北洞穴
 - 7) 迷失之城

详细设计

一、世界地图设计

游戏世界地图



图例：



城市



地下洞穴入口



村庄

地图说明：

1. 这是一个充满神奇色彩的魔幻世界，这里生活着习俗和长像各异的种族，它们在这里有一个共同的敌人，它们就是无恶不作的魔族，为了抗击魔族的入侵，他们站到了一起。这些种族有：人类、精灵、蜥蜴人、兽人、地兽、半人马。
2. 这个世界由六块大陆组成，它们是：迷失之城地区、桑瑞斯城地区、陆思福城地区、哥鲁迷城地区、极北洞穴、月神殿地区。它们的中间还有一座海底大陆——深渊海域，不过那里已经没有人在那里居住了。

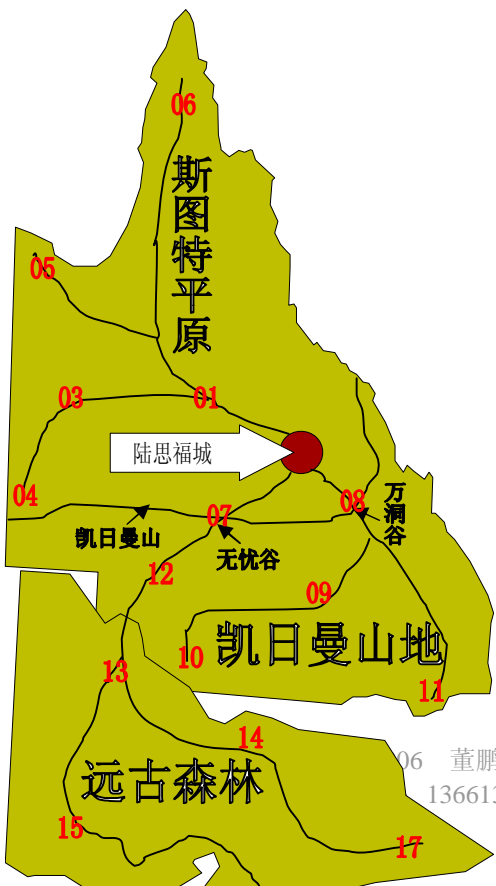
设计要求：

1. 六块大陆的详细设计见后面的“各大陆地图设计”。
2. 海洋：A、在迷失之城地区附近的海域以灰色和粉色为融合而成；
B 、在桑瑞斯城地区、陆思福城地区和哥鲁迷城地区附近的海域颜色为蓝色。
C、月神殿地区附近的海域以灰色和白色融合而成；
D、极北洞穴地区附近的海域为白色。
E、其它海域颜色为深蓝色。
3. 各大陆的距离设计
A、月神殿与极北洞穴的距离为 1000 米，与陆思福城地区的距离为 300 米；
B、陆思福城地区与深渊海域的距离为 400 米，与迷失之城地区的距离为 800 米；
C、桑瑞斯城地区与迷失之城地区的距离为 500 米，与哥鲁迷城地区的距离为 150 米；与深渊海域的距离为 800 米。
D、哥鲁迷城地区与极北洞穴的距离为 150 米，与深渊海域的距离为 300 米。

二、各大陆地图设计

1、陆思福城地区

图一：陆思福城地区



注：1—17：怪物分布区

地图说明：

1. 陆思福城地区分为斯图特平原、凯日曼山地、远古森林三大地块组成，这里四面环海，斯图特平原与凯日曼山地被凯日曼山分隔开来，它们之间有两个唯一的通道，它们是：无忧谷和万洞谷。陆思福城位于斯图特平原南郊，地势比较平坦，环境较好，它是光明勇士们最向往的地方。
2. 斯图特远郊平原、凯日曼山地、远古森林分布着许多魔族战士，它们有：XXX、XXX、XXX

设计要求：

- a) 地区设计
- A、斯图特平原：这里地势平坦，环境较好，绿绿的草覆盖着整个平原，在这个平原分布着少量的树木，这些树木通常比较矮小。天空以蓝天白云为主。
- B、凯日曼山地：这个山地地势比较崎岖，到处都分布着许多灰白色的石头，它们大小不一，形状各异，这个地区主要以石头山为主，它们高矮不一，凯日曼山地的边缘地区还有少量的树木，它们分布得比较零散。天空颜色为灰紫色。
- C、远古森林：这个地区地势比较崎岖，它是一个典型的丘陵地区，这里树木茂盛，这些树木比较高，树叶茂盛，在这个地方通常比较灰暗，天空已经被茂盛的树林遮盖得严严实实，从下往上看只能看见茂密的树枝和树叶。
- D、凯日曼山：凯日曼山脉高 1000 米，最宽的地方为 500 米，最窄的地方为 300 米，最窄的地方位于无忧谷和万洞谷两个地方。在与斯图特平原交接的山长着绿绿的草，高过 200 米后草越来越稀少；在与凯日曼山地交接的山分布着许多大小不一的石头，高过 400 米后石头越来越少，山顶被白白的冰块覆盖着。
- E、无忧谷：无忧谷长 300 米，宽 150 米，这里由于长年得不到日照，树木和草都无法在这里生存，这里都是一些灰色的泥土和石头组成。
- F、万洞谷：万洞谷长 350 米，宽 120 米，这里也是长年得不到日照的地方，村立和草也都无法在这里生存，这里四周都是由黄色的泥土和灰色的石头组成。
- G、陆思福城地区长 10000 米，宽 4000 米。
- b) 道路设计（设计路线如上图）

道路名称	设计宽度	设计描述
通往斯图特平原	宽 8 米	在距离陆思福城 300 米的道路上铺设着纹状各异的大理石地板，这些大理石互相交错着。过 300 米后由灰色的泥土组成，上面长着稀稀少少的像似被人踩踏过的矮草。
通往凯日曼山地	宽 5 米	在距离陆思福城 200 米的道路上铺设着由纹状各异的大理石地板，这些大理石互相交错着，过 200 米后由灰色的泥土组成，上面长着稀稀少少的像似被人踩踏过的矮草，进入万洞谷后，矮草渐无，道路变成灰黄色的地面。出万洞谷后，道路渐变成灰色，路上的一些形状各异的小石头。

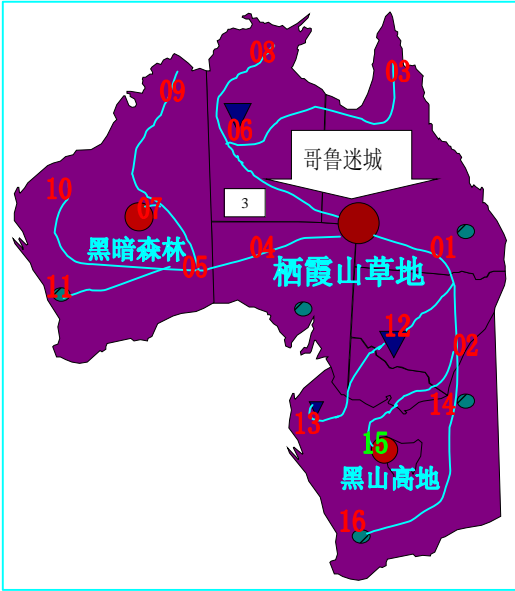
通往远古森林	宽 4 米	宽 4 米。在斯图特平原和凯日曼山地的设计同上，无忧谷的道路设计与万洞谷一样。进入远古森林后，小石头渐无，路面主要以古灰色为主。
--------	-------	--

c) 怪物分布

编号	怪物 ID	怪物名称	出现数量	分布半径
01	N0004	魔族骷髅兵	25	100 米
02				150 米
03				150 米
04				140 米
05				200 米
06				200 米
07				60 米
08				70 米
09				170 米
10				100 米
11	N0007	魔天鼠	20	130 米
12	N0009	铁脊兽	18	150 米
13		魔猎蛛	25	200 米
14				150 米
15				50 米
16	N0007	深渊骑士	15	50 米
	N0008	亡灵雕	10	
17				50 米

2、哥鲁迷城地区

图一：哥鲁迷城地区



注：1—16：怪物分布区

地图说明：

1. 哥鲁迷城地区分为栖霞山草地、黑暗森林、黑山高地三大块组成，这里四面环海，也是一个十分适合各种族居住的地方，这里有一座比较大的城市——哥鲁迷城，哥鲁迷城位于栖霞山草地中部，地势比较平坦，环境较好，这里是黑暗勇士们向往的地方。
2. 栖霞山草地、黑暗森林、黑山高地分布着许多魔族战士，它们有：XXX、XXX、XXX

设计要求：

1. 地区设计
 - A、栖霞山草地：这个地区的地势比较平坦，环境较好，绿绿的草覆盖着整个地区，在这个地区的远郊分布着少量的树木，这些树木通常比较矮小。天空以蓝天白云为主。
 - B、黑暗森林：这个地区地势比较崎岖，它也是一个典型的丘陵地区，这里树木茂盛，这些树木比较高，树叶茂盛，在这个地方通常比较灰暗，天空已经被茂盛的树林遮盖得严严实实，从下往上看只能看见茂密的树枝和树叶。在黑暗森林的北部的树林被白白的雪覆盖着，树叶已经全部脱落，地面上也压着一层厚厚的雪。
 - C、黑山高地：这个地区天气比较炎热，这里比较不适合植物的生长，所以在这个地区只分布有稀稀少少的树木，树叶并不茂盛，这个地

方主要以黄色的泥土和灰色的石头组成。天空被地面映射得比较灰黄，并与地面融为一体。

D、哥鲁迷城地区长 8000 米，宽 7000 米。

2. 道路设计（设计路线如上图）

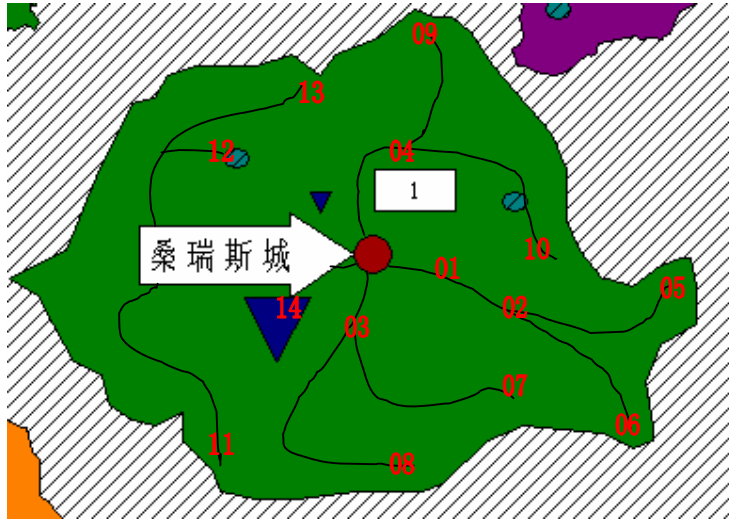
道路名称	设计宽度	设计描述
栖霞山草地	这个地区的道路宽 8 米	在距离哥鲁迷城 300 米的道路上铺设着纹状各异的大理石地板，这些大理石互相交错着。过 300 米后由灰色的泥土组成，上面长着稀稀少少的像似被人踩踏过的矮草。
黑暗森林	这个地区的道路宽 4 米	因为这个地区是丘陵地区，所以道路比较崎岖，路面主要以浅灰色为主。
黑山高地	这个地区的道路宽 6 米	这个地区以高地为主，道路比较坑洼和崎岖不平，道路的路面主要以深紫色为主。

3. 怪物分布

编号	怪物 ID	怪物名称	出现数量	分布半径
01	N0004	魔族骷髅兵	25	100 米
02				150 米
03				150 米
04				140 米
05				200 米
06				200 米
07				60 米
08				70 米
09				170 米
10				100 米
11	N0007	魔天鼠	20	130 米
12	N0009	铁脊兽	18	150 米

13		魔猎蛛	25	200 米
14				150 米
15				150 米
16	N0007	深渊骑士	15	150 米
	N0008	亡灵雕	10	

3 、桑瑞斯城地区



注：1—14：怪物分布区

地图说明：

- 桑瑞斯城地区四面环海，它是六块大陆中环境最好的地区，这里草地和树林都十分茂盛，可以说这里是最适合各种族居住的地方了，这里有一座比较大的城市——桑瑞斯城，桑瑞斯城位于这个地区的中部，这里是各个种族都比较向往的地方。
- 桑瑞斯城地区也分布着许多魔族战士，它们有：XXX、XXX、XXX

设计要求：

1、地图设计

- 桑瑞斯城北部：这里的土地被绿绿的草给覆盖着，草的高度与脚腕相平，十分茂盛，天空颜色为蓝天白云。
- 桑瑞斯城南部：与北部交接的地方长着稀稀桫桫树木，它们长得比较矮小，在南部地区森林长得比较茂盛，树林长得并不高大。在这里除了树林外，树根下的地面上也被绿绿的草地覆盖着。
- 桑瑞斯城地区长 7000 米，宽 6000 米。

2、道路设计

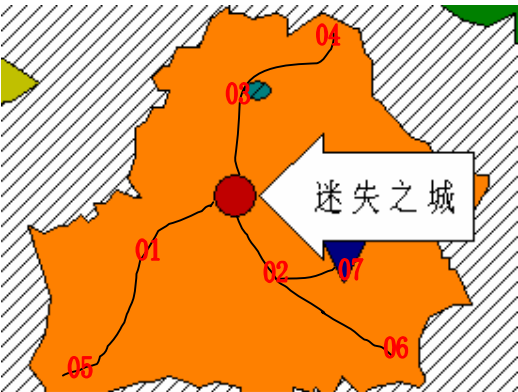
在距离桑瑞斯城 300 米的道路上铺设着纹状各异的紫色大理石地板，这些大理石互相交错着。过 300 米后由灰绿色的泥土组成，上面长着稀稀少少的像似被

人踩踏过的矮草。

3、怪物分布

编号	怪物 ID	怪物名称	出现数量	分布半径
01	N0001	野狼	30	150 米
02				250 米
03	N0002	狂热者	25	180 米
04	N0006	魔狼	30	180 米
05				200 米
06	N0003	魔蛆虫	20	200 米
07	N0003	魔蛆虫	30	160 米
	N0004	魔族骷髅兵	25	
08	N0004	魔族骷髅兵	30	170 米
09				170 米
10				100 米
11				160 米
12				150 米
13				200 米
14	N0007	魔天鼠	10	150 米

4、迷失之城地区



注：01—07：怪物分布区

地图说明：

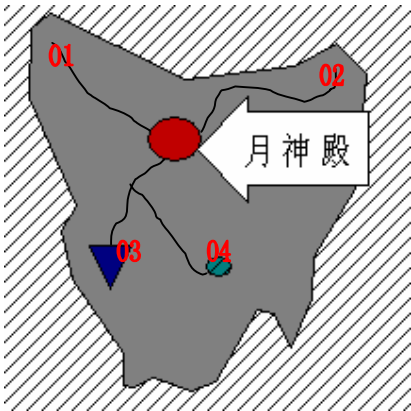
这块大陆原来是一个环境非常好的地方，这里有一座当时非常繁荣的城市，它叫“达姆拉城堡”，后来由于地理变迁，这块大陆现在已经是一个非常炎热的地方，它慢慢地被人遗忘，这里没有任何植树生长，“达姆拉城堡”后来又被人命名为现在的“迷失之城”。

设计要求：

- 1、地图设计
- 整个大陆由灰红色的泥土和紫红色的石头构成。这里的山脉连绵起伏，这些山脉主要由物质是灰红色的泥土，山脚下有分布不均的紫红色的石头堆，地势比较平坦的地方的物质也是灰红色的泥土。整个地图大小为：长 4000 米宽 3800 米。
- 2、道路设计
- 道路比较坑洼和崎岖不平，道路的路面主要以紫色为主。
- 3、怪物分布

编号	怪物 ID	怪物名称	出现数量	分布半径
01	N0009	铁脊兽	30	150 米
02				250 米
03				180 米
04				180 米
05				200 米
06	N0008	亡灵雕	10	200 米
07	N0010	骷髅魔将	4	此为洞穴

5、月神殿地区



注：01—04：怪物分布区

地图说明：

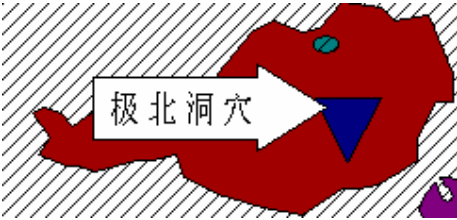
月神殿地区由于它处在北方，这里的天气比较寒冷，由于这里建有一座月神殿，在月神殿里面都供奉着各个种族的神像，所以在月神殿附近还可以看到一些勇士前来供奉和杀敌。

设计要求：

1. 地图设计
- 月神殿地区环境比较干燥，那里只有在靠近陆思福城地区才能看见一些稀少的树木，在北方被一层层冰块覆盖着，其它大部分地区都是光秃秃的一片，地面主要主暗灰色的泥土。整个地图大小为：长 3800 米，宽 3780 米。
2. 道路设计
- 月神殿地区的道路主要以紫色的地面为主，路上布满了灰尘。
3. 怪物分布

编号	怪物 ID	怪物名称	出现数量	分布半径
01				150 米
02				250 米
03				180 米
04				180 米

6、极北洞穴地区



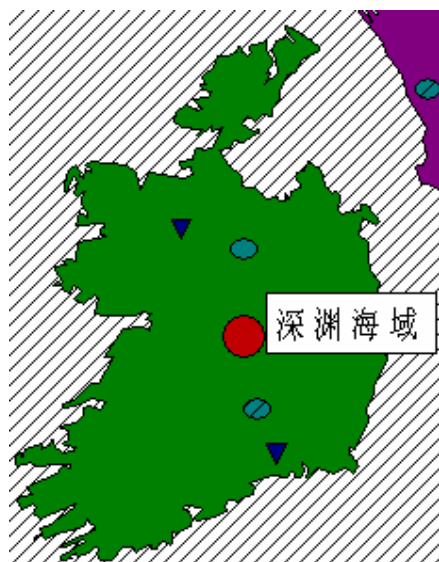
地图说明：

这块大陆是一个极寒地带，是一个典型的生命禁区，陆地已经全部被冰雪覆盖，在这里看不到任何生命的存在，唯独极北洞穴地区中央的极北洞穴，由于地洞较深，里面温度要比外面高，让人在这里感觉不是那么冷。

设计要求：

整块大陆由于被厚厚的冰层覆盖着，所以它外表全部都是白色。极北洞穴外面洞口两旁有 30 厘米是黑色。

7、深渊海域地区



地图说明：

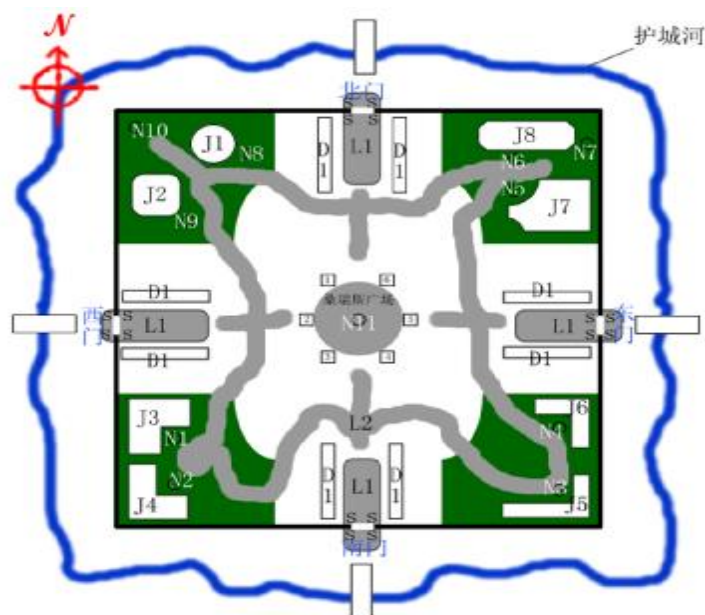
这是一座每个人都知的地方，它位于六块大陆的中间，原先也是一块生活环境非常好、森林草地茂盛的地方，各个种族的人在这里安居乐业，由于 1 年前的一次大地震，使得整个大陆下沉，在这里居住的族人全部遇难。现在它已经是一块名副其实的海底大陆。

设计要求：

深渊海域的主体颜色为深灰色，整块大陆到处都是死人和动物的骸骨，深渊海域主城已经变成了一座乱石山，这里由于乱石山较多，通过各种方法进入这座城市的生物都无法出城。

城市设计

1、中立城市——桑瑞斯平面图



地图说明：

2、桑瑞斯城简介

说明项目	取值（米）	形象说明	备注
城市大小	400×400		
城墙厚度	2	城墙的整体风格为 西方中世纪 城堡建筑风格，灰色大石块堆积而成，高大雄伟	城墙四角均设立高出城墙 5 米的圆形塔楼，半径为 5 米，塔楼顶部为尖顶，内部为旋转式楼梯
城墙高度	10		
城门宽	15	城门为大型木桩并排钉成的双开大门，城门两侧是半径 2.5 米的圆形小塔楼，高度为 12 米，城门顶部是贯穿两座小塔楼的廊桥，全部为石头建筑。	
护城河大桥	长 15，宽 7	大桥距离城门为 30 米，设计风格为石板拱形桥，桥头两侧立有光明和黑暗教会守护神，它们面朝外	

3、地图编号说明：

表一：

编 号	形象说明	备 注
1		
2		
3		
4		
5		
6		

表二：

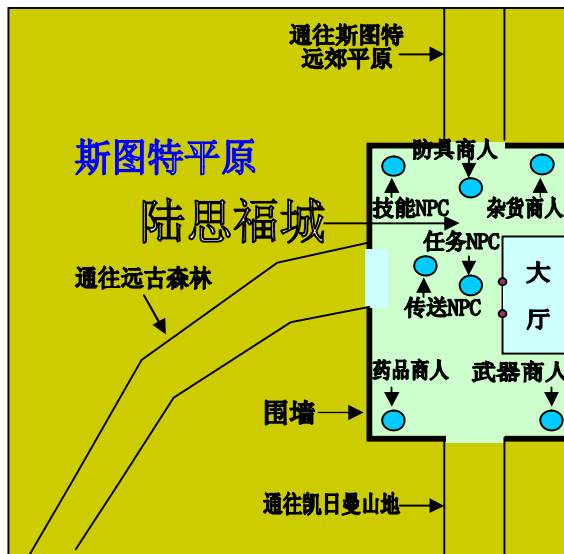
编 号	编号说明	备 注
-----	------	-----

D1	路边小花坛	
J	代表建筑，建筑样式可以根据门前的NPC 设计	
L1	石块大陆	
L2	石子小路	
N1	武器商人	
N2	防具商人	
N3	药品商人	
N4	杂货商人	
N5	骑士技能导师	
N6	弓箭手技能导师	
N7	老乞丐	
N8	法师技能导师	
N9	祭祀技能导师	
N10	神秘青年	
N11	桑瑞斯城主—卡迪亚·桑瑞斯	
S	守卫	

2、陆思福城地区

1.1 陆思福城区（如：图一）

图一：陆思福城



地图说明：

- 整个陆思福城四边都有围墙，南、西、北有三座大门，南门通往凯日曼山地，西门通往远古森林，北门通往斯图特平原远郊。
- 陆思福城有六位受人尊敬、声望较高的元老，他们是：药店老板 NPC（雷德卡曼）、武器店老板 NPC（奥德纳斯）、传送魔法师 NPC（多努姆克）、任务法师 NPC（米

拉克尔)、技能导师 NPC (包括: 骑士技能导师(叔德易洛)、弓箭手技能导师(伊利亚特)、法师技能导师(萨尔科奇)、祭祀技能导师(艾特华))、杂货商人 NPC (依利沙)。

5. 陆思福城右边有座大厅，里面摆放着一座硕大光明教会的神像。

设计要求:

a) 整体设计

名称	设计距离	设计要求
城池	长 400 米，宽 300 米	无
围墙	高 3 米，厚 0.8 米	围墙颜色为棕灰色，墙角有分布不均的苔藓。每隔 100 米有一根 4 米长的圆形柱子，柱子半径为 1 米，顶部呈圆锥形。
南、西、北大门	高 3.2 米，宽 4 米	每个大门分左右门，左右门各由 30 根铁条焊接而成，中间有梅花花纹，门的顶上的铁条被削得非常坚刃。
大门门前台阶	宽 4 米，每个台阶高 0.3 米	共有 5 个台阶，每个台阶宽 0.4 米，台阶颜色为紫灰色。

b) 大厅

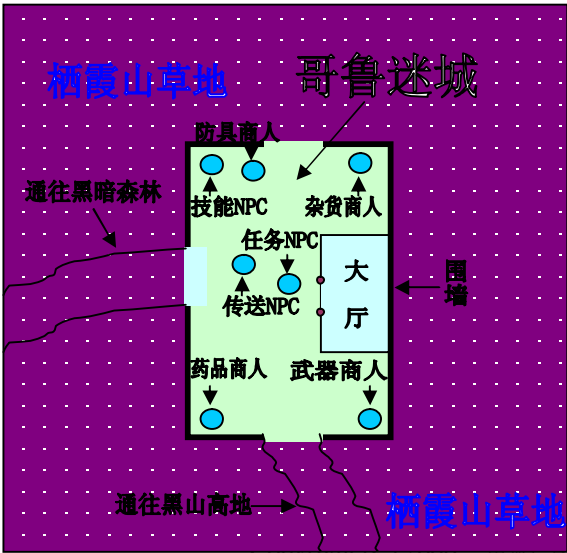
大厅长 150 米、宽 80 米，门前有两根粗壮的圆形柱子顶着整个建筑的前梁，整体建筑为西方魔幻古建筑风格。

c) 神像

整体描述	形象设计
身高	高 1.8 米
头部	头发披肩，头偏小，嘴上长着络腮胡须。脸色土黄，两眼彤彤有神，一副威严神武的神态。
躯干	胸部肌肉发达，腰部较粗
臂膀	手掌偏大，手臂偏短，肌肉发达，紧握双拳。
下肢	腿部肌肉非常发达。

3、哥鲁迷城地区

图一：哥鲁迷城



地图说明：

- 6. 整个哥鲁迷城四边都有围墙，南、西、北有三座大门，南门通往黑山高地，西门通往黑暗森林，北门通往栖霞山草地远郊。
- 7. 哥鲁迷城有六位受人尊敬、声望较高的元老，他们是：药店老板 NPC（雷德卡曼）、武器店老板 NPC（奥德纳斯）、传送魔法师 NPC（多努姆克）、任务法师 NPC（米拉克尔）、技能导师 NPC（包括：骑士技能导师(叔德易洛)、弓箭手技能导师(伊利亚特)、法师技能导师(萨尔科奇)、祭祀技能导师(艾特华))、杂货商人 NPC（依利沙）。
- 8. 哥鲁迷城右边有座大厅，里面摆放着一座硕大黑暗教会的神像。

设计要求：

a) 整体设计

名称	设计距离	设计要求
城池	长 400 米，宽 300 米	无
围墙	高 3 米，厚 0.8 米	围墙颜色为紫蓝色，墙角有分布不均的棕色苔藓。
南、西、北大门	高 3.2 米，宽 4 米	每个大门分左右门，左右门各由 30 根铁条焊接而成，中间有骷髅状花纹，门的顶上的铁条被削得非常坚刃。
大门门前台阶	宽 4 米，每个台阶高 0.3 米	共有 5 个台阶，每个台阶宽 0.4 米，台阶颜色为蓝灰色。

b) 大厅

大厅长 150 米、宽 80 米，门前有两根粗壮的圆形柱子顶着整个建筑的前梁，整体建筑为西方魔幻古建筑风格。

c) 神像

整体描述	形象设计
身高	高 1.8 米
头部	头发披肩，头偏小，嘴上长着络腮胡须。脸色土黄，两眼彤彤有神，一副威严神武的神态。
躯干	胸部肌肉发达，腰部较粗
臂膀	手掌偏大，手臂偏短，肌肉发达，紧握双拳。
下肢	腿部肌肉非常发达。

4、深渊海域城堡



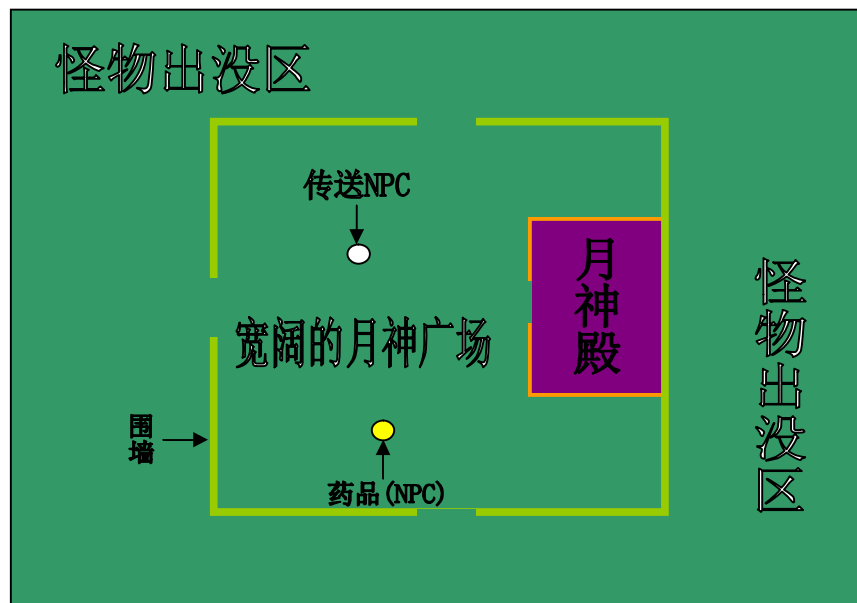
地图说明：

1. 深渊海域城堡由于存在着比较特殊的地理环境，勇士在进入这里反击魔族时必须得到声望很高的魔法师（NPC）才能到达这里，因为他们有特殊的魔法让勇士适应那里的环境。
2. 整个城堡到处都是魔族的战士（它们有：XXXX），并派领三个魔族将军（深渊骑士，骷髅魔将，通天猿）在这里守卫着这个地区。

设计要求：

- a) 整个深渊海域城堡长 1000 米，宽 800 米。
- b) 整体可见颜色为灰色，城堡主要以乱石山为主，这里的道路大小不一（具体形状设计见上图），道路颜色为土灰色，路面上有各种形态的小石头。
- c) 由于深渊海域城堡的特殊地理位置，所有人物的移动、施法时间、技能效果都将受到影响：人物的移动为正常的移动速度 $\times 120\%$ ，施法时间为正常的施法时间 $\times 110\%$ ，技能效果为正常速度 $\times 105\%$ 。

5、月神殿



地图说明：

- 1、月神殿是最神圣的祭祀地，各种族最具象征意义的雕像都摆放在这里，所以每年天祭之日都会有不少人来这里进行祭祀，来这里的都是一些声望和级别较高的勇士。
- 2、场景、人物：（1）整个建筑呈正方形；（1）右侧是宏大的月神殿；（2）周围是粗高的围墙。3）月神殿前面是宽阔的月神广场；（4）月神广场两边站着两位声望较高的 NPC，一位是药品 NPC，另一位是传送 NPC。

设计要求：

- 1、主体设计：

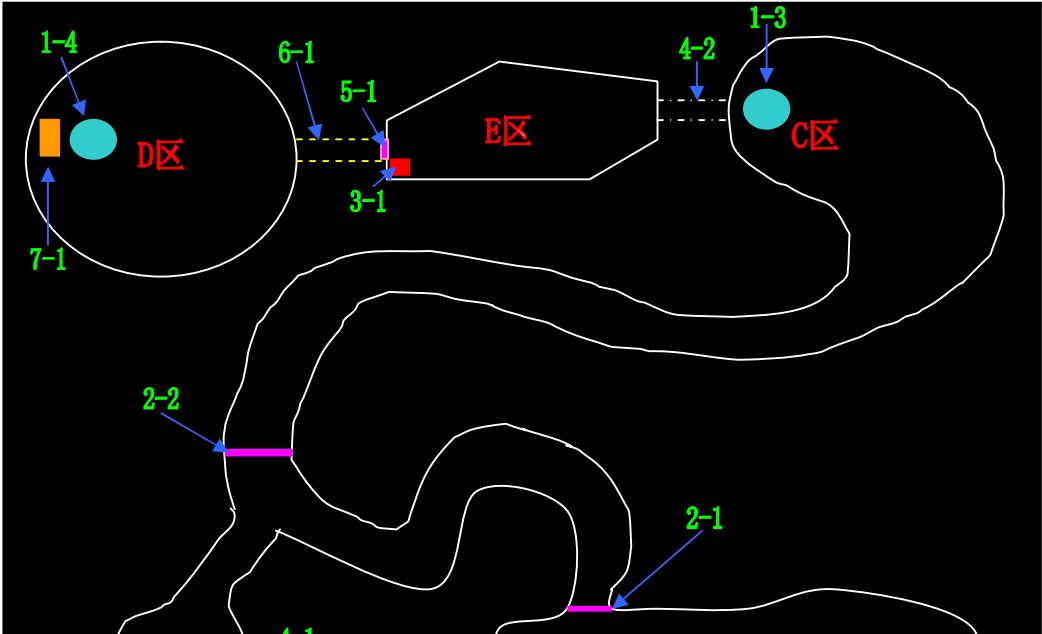
名称	设计距离	设计要求
城池	长 400 米，宽 400 米	无
围墙	高 2 米，厚 0.5 米	围墙颜色为淡灰色，墙角有分布不均的冰块。
南、西、北大门	高 2.2 米，宽 3 米	每个大门分左右门，左右门各由 20 根铁条焊接而成，中间有人形花纹，门的顶上的铁条被削得非常坚刃。

- 2、雕像

雕像名称		
人类雕像	身高(cm)	180
	头部	头发披肩，头偏小，嘴上长着络腮胡须。脸色土黄，两眼彤彤有神。
	躯干	胸部肌肉很发达，腰部偏窄
	臂膀	手掌偏大，手臂偏短，肌肉发达。
	下肢	腿部肌肉非常发达。小腿较短。
蜥蜴人雕像	身高	180 厘米
	整体描述	中等身材，全身颜色为蜥蜴斑点灰色、土黄色为主。蜥蜴头，身体类似人类，手臂结实有力，大腿粗壮有力，脚板、尾巴粗长，弹跳有力。
	头部	头部较大，耳朵内陷，眼大，嘴长
	躯干	粗壮，胸部肌肉发达，腰部较粗
	臂膀	大、小手臂较粗，肌肉发达，手指指甲较长
	下肢	大腿粗大，小腿稍细，脚板及四指粗长
	尾巴	尾巴较长，由粗到细向后延伸
兽人族雕像	身高	190 厘米
	整体描述	兽人男性，人物比例为真实比例，身体魁梧强壮，肌肉特别发达，肤色为墨绿色。
	头部	头大，头发短而凌乱，眼窝深陷，眼睛大而有神有一种杀气；鼻梁短鼻头圆而宽；嘴大，嘴唇厚，牙齿尖利，有獠牙外漏；下颚宽略向前倾；耳朵类似人类的耳朵
	躯干	魁梧，肌肉发达，真体呈现倒三角形
	臂膀	粗壮，肌肉发达，尤其是肱二头肌与肱三头肌
	下肢	粗壮，肌肉发达
地兽族雕	身高	160 厘米

像	整体描述	体形矮小，肤色有点苍白，弯着腰而且略微驼背。有一个大脑袋，耳朵长而大，鼻子尖长，眼睛小而明亮，嘴巴大而略微张开。经常地挖掘地洞和地道，使他们上肢长而强壮，手指细长，指甲尖利，而下肢则比较短小。
	头部	大脑袋，耳朵长而大，鼻子尖长，眼睛小而明亮，嘴巴大而略微张开
	躯干	瘦小精干
	臂膀	大、小手臂较强壮，手指细长，指甲尖利
	下肢	大腿稍粗，小腿稍细，脚小，脚趾细长
精灵族雕像	身高	180 厘米
	整体描述	男性精灵，身材要比人类男性高大，肤色成肉色，发色为银白色。
	头部	银白色的披肩长发，瓜子脸，箭眉，眼睛细长，眼角略微向上翘。
	躯干	身体健壮，胸肌发达。
	臂膀	手臂较粗，但肱二，肱三头肌发达。
半人马雕像	身高	170 厘米
	整体描述	半人半马，人身类似人类男性的上半身，肌肉结实
	头部	与人类的头部大致相同，耳朵尖尖，向斜后上方仰，成三角状，无犄角，紫色的头发
	躯干	上半身是人类强壮的上半身（从头到腰间）下半身是马的身体，雪白的马身体
	臂膀	结实的肌肉（上半身没有穿任何东西）
	下肢	雪白的马身体，漆黑的马蹄子，棕色的马尾巴。

6、极北洞穴



地图说明：

（1）标注说明：

序列号	名称	备注
1-1、1-2、 1-3、1-4	BOSS	高级怪物出现位置
2-1、2-2	门	
3-1	机关	玩家按下后，“5-1”的铁门将自动打开
4-1、4-2	地道	
5-1	密封的铁门	需按下红色的机关才能打开
6-1	密道	“5-1”铁门打开后通往D区的道路
7-1	传送门	可以通过此门返回主城

（2）洞内界面风格主要以浅灰色为主，洞的两侧有分布不匀的冰锥，并闪烁着蓝色的光。

（3）地图的使用

玩家进入后，将会碰到死锁的门，并无法进入，玩家必须将“A区”的BOSS杀死，“2-1”的门才会自动打开，进入“C区”也是同样的方法，必须将“B区”的BOSS杀死，“2-2”的门才会自动打开，当玩家进入“E区”时，会发现前进的道路被一个密封的铁门拦住了，玩家在“E区”的左下角会发现一个红色的机关，按下后铁门打开。进入“D区”后，杀死BOSS，利用“7-1”的传送门将玩家传回城内。

设计要求：

a) 整体设计

- 整个洞穴每个地方宽度都不一样，具体设计如上图。
- 洞穴内墙壁和洞顶颜色都为土灰色，地面也主要以土灰色为主，但有些地面上被覆盖了银白色的冰块，具体分布不均。

b) 其它设计

编号	名称	设计距离	设计要求
2-1、2-2	门	长2米，高2.5米，厚0.7米。	整个门为淡灰色，上面印有蛇状花纹，这些花纹纵横交错。
3-1	机关	圆形，半径0.3米	周围有0.1米的黄色外圈，里面0.2米为红色。
4-1、4-2	地道	长10米，宽2米	整个地道颜色为紫灰色，入口和出口处呈灰白色。
5-1	密封的铁	长1.5米，高2	整个门为土灰色，与周围墙壁融为一

	门	米，厚 1 米	体，使人无法辨认。
6-1	密道	长 12 米，宽 2 米	整人密道颜色为浅灰色，入口和出口呈灰白色。

c) 怪物分布

(1) 整个地图分为 A、B、C、D 四个区，每个区都有数量不等的 BOSS。

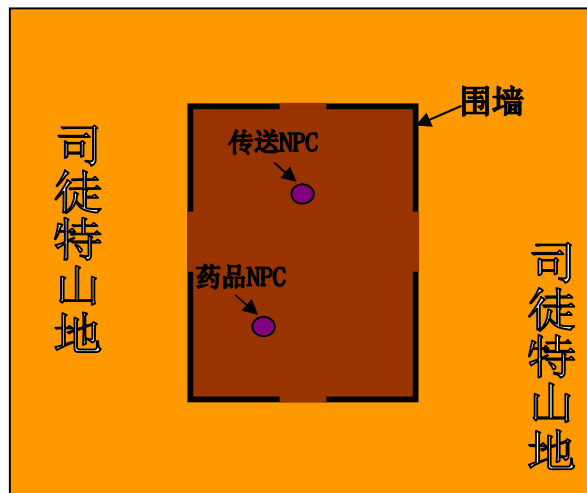
分布	怪物 ID	怪物名称	怪物名	数量
A 区	N0005	Snow	极地雪人	1
B 区	N0005	Snow	极地雪人	2
C 区	N0005	Snow	极地雪人	4
D 区	N0005	Snow	极地雪人	4
	N0010	Snowhit	冰后	1

(2) 有数量不等的狂热者、铁脊兽分布在整个洞穴的道路上。

怪物 ID	怪物名称	怪物名	数量	比率
N0002	Energumen	狂热者	500	40%
N0009		铁脊兽		60%

7、迷失之城

图一：迷失之城



地图说明：

1. 迷失之城座落在司徒特山地中部，它有东、南、西、北四座大门，这座城市非常严热，这里只有一些具有一定能力的人才能到这里，否则其他人很难在这里存活下去。
2. 迷失之城里面有两位神奇人物，他们是药品商人 NPC（雷德卡曼）和传送魔法师 NPC（多努姆克），他们能帮助勇士们杀死那些魔族战士。

设计要求：

- i. 整座城市长 400 米，宽 250 米。
- ii. 由于这里并没有人居住，所以这里除了城墙和四座大门外，没有任何其它建筑，地面被厚厚的深紫色的地砖铺设着，地砖长和宽都为 1 米。
- iii. 城墙：高 3 米，厚 1 米，城墙颜色为淡黄色。

东、南、西、北大门：宽 3 米，无开关门，两边有高 3.5 米、长和宽为 1.5 米的方形柱子，柱顶呈三角锥形。

4.8 任务系统

4.8.1 设计需求与目的

任务系统是网络游戏里一般都有的系统，设计一个合理的任务系统可以大大的增加游戏的情节性，让玩家能够更深的了解本款游戏。

4.8.2 概述

任务系统由以下几部分组成：

任务流程部分
显示功能部分

4.8.3 详细描述

1. 任务流程

1.1 概述

任务包括：新手任务、转职任务、主线任务。

1 .1. 1 新手任务：

主要是为了让玩家了解城中的主要 NPC 位置及作用，为玩家提供新手装备。

1 .1. 2 转职任务

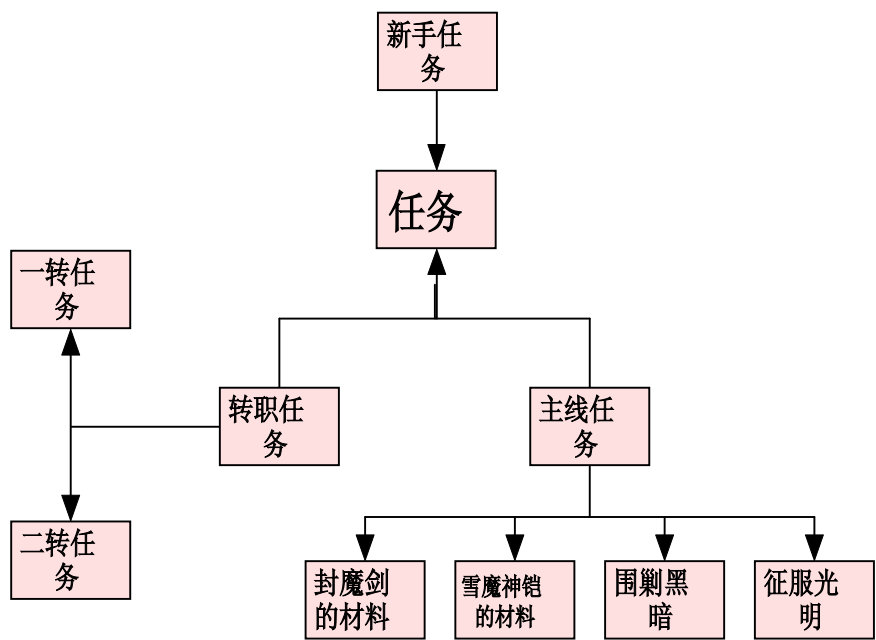
增加游戏的可玩性及任务的多样化

1 .1. 3 主线任务

让玩家更深层的了解本游戏的内容。

1.2 详细介绍

1 .2. 1 任务树



1 .2. 2 新手任务

任 务 ID：R0001

名 称：新手任务

事 件：在被魔界充斥的社会里，需要有救世主的出现，桑瑞斯城城主在招兵买马，准备着与魔族一决生死。

任务要求：玩家等级为 1 级

职业要求：任何职业

涉及 NPC：桑瑞斯城城主（卡迪亚·桑瑞斯），武器商人（奥德纳斯），药品商人（雷德卡曼）。

涉及怪物：无

任务奖励：新手武器（根据职业的不同，奖励的武器也不同）

可否重复：不可

新手任务流程：见下表↓

第一步：

检 测	NPC 名称：卡迪亚·桑瑞斯 玩家等级：1 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
-----	---

交出任务物品	无
得到任务物品	“城主签名的推荐书”
变化	无
事件	年轻的勇士，欢迎你来报名，我将赐予你智慧和力量，拿着“推荐书”去找武器商人（奥德纳斯）、药品商人（雷德卡曼），让他们分别在上边也签上名字，这样“推荐书”才可生效，去吧~孩子~神会保佑你的~阿门！
提示	“推荐书”

第二步：

检测	NPC 名称：奥德纳斯 玩家等级：1 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	“城主签名的推荐书”
得到任务物品	有“城主和武器商人签名的推荐书”
变化	无
事件	年轻的勇士，你终于来拉，拿好“推荐书”，去继续你的征途吧~愿神保佑你~阿门！
提示	“带有城主和武器商人签名的推荐书”

第三步：

检测	NPC 名称：雷德卡曼 玩家等级：1 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	有“城主和武器商人签名的推荐书”
得到任务物品	有“城主、武器商人和药品商人签名的推荐书”
变化	无
事件	哦~呵呵~看到你真高兴！！给你“推荐书”拿着它去找城主吧。
提示	“带有城主、武器商人和药品商人签名的推荐书”

第四步：

检测	NPC 名称：卡迪亚·桑瑞斯 玩家等级：1 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
----	---

交出任务物品	有“城主、武器商人和药品商人签名的推荐书”
得到任务奖励	新手武器（根据玩家职业的不同，奖励的武器也不同。武器分别有：剑，弓，法杖，权杖）
变化	无
事件	勇士你回来啦~干的漂亮！你现在就可以独自去闯荡啦，要小心啊！神会保佑你的！阿门！
提示	“推荐书”

1.2.3 转职任务

任务 ID：R0002

名称：修纳德的解脱（光明教会）

事件：前任的光明勇士修纳德陷入了困境，光明教皇亚修斯派玩家去拯救他，打倒魔兽库帕，并拿回信物光明勋章，接任新的一带光明勇士。

任务要求：玩家等级 35 级

职业要求：所有职业（光明教会）

涉及 NPC：光明教皇（亚修斯）、前任光明勇士（修纳德）

涉及怪物：魔兽（库帕）

任务奖励：所有属性增加 10 点，10 点的自由分配属性点，职业称号改变。

可否重复：不可

任务流程：见下表↓

第一步

检测	NPC 名称：亚修斯 玩家等级：35 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
交出任务物品	无
得到任务物品	无
变化	无
事件	勇士你来啦！你看起来要比以前成熟了许多！帮我做一件事，去陆斯福城（1924.768）地洞里杀死魔兽库帕，并取回光明勋章，早去早回，我等待着你的好消息。
提示	—

第二步

检测	怪物和 NPC 名称：库帕，修纳德 玩家等级：35 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
----	---

交出任务物品	无
得到任务物品	“光明勋章”
变化	无
事件	上帝啊！谢谢你的帮助，刚才真是好险啊！这是光明勋章，拿去给亚修斯吧！祝你好运！
提示	“光明勋章”

第三步

检测	NPC 名称：亚修斯 玩家等级：35 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	“光明勋章”
得到任务奖励	玩家各项属性增加 10 点，10 点的自由分配属性点，职业称号改变。
变化	2 转
事件	这么快就回来啦！比我预想的提前了许多！谢谢你帮我拿回了勋章。
提示	—

任务 ID：R0003

任务名称：奎撒的背叛（黑暗教会）

事件：玩家受到黑暗教皇巴迪蒙的指派去协助光明教会的叛徒奎撒
杀死光明教会护法罗帝安，并拿回罗帝安身上的护法令牌，
成为新一代的黑暗勇士。

任务要求：玩家等级 35 级

职业要求：所有职业（黑暗教会）

涉及 NPC：黑暗教皇（巴迪蒙）、光明教会的叛徒（奎撒）

涉及怪物：光明教会护法（罗帝安）

任务奖励：所有属性增加 10 点，10 点的自由分配属性点，职业称号改变。

可否重复：不可

任务流程：见下表↓

第一步

检测	NPC 名称：巴迪蒙 玩家等级：35 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
交出任务物品	无

得到任务物品	无
变化	无
事件	勇士，欢迎你的加入，你帮我做一件事，去哥鲁迷城外的（2134.876），杀死光明教会护法罗帝安，并取回他身上的护法令牌，快去快回，我等你的好消息。
提示	—

第二步

检测	怪物和 NPC 名称：罗帝安、奎撒 玩家等级：35 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	无
得到任务物品	“护法令牌”
变化	无
事件	快来！我发现罗帝安了！快去！杀了他！
提示	“护法令牌”

第三步

检测	NPC 名称：巴帝安 玩家等级：35 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	“护法令牌”
得到任务奖励	玩家各项属性增加 10 点，10 点的自由分配属性点，职业称号改变。
变化	2 转
事件	这么快就回来啦！比我预想的提前了许多！谢谢你帮我拿回了令牌。
提示	—

1.2.4 主线任务

任务ID: R0004

任务名称: 封魔剑的材料 (光明教会)

事件: 为了抵抗魔族的侵略, 陆思福城中的道具合成工匠波顿要铸造一把“封魔剑”, 但是他需要一种在北方极地才有的千年雪晶石, 他便拜托玩家去杀死极地雪人, 取得 20 个千年雪晶石。

任务要求: 玩家等级 50 级

职业要求: 所有职业 (光明教会)

涉及 NPC: 陆思福城中的道具合成工匠 (波顿)

涉及怪物: 极地洞穴的极地雪人

任务奖励: 奖励玩家 50 万游戏币

可否重复: 不可

任务流程: 见下表 ↓

第一步

检测	NPC 名称: 波顿 玩家等级: 50 级 可否做过: 否 可否有任务物品: 无
交出任务物品	无
得到任务物品	无
变化	无
事件	勇士, 拜托你一件事, 帮我去极地洞穴收集 20 个千年雪晶石, 我会报答你的!
提示	—

第二步

检测	NPC 名称: 波顿 玩家等级: 50 级 可否做过: 否 可否有任务物品: 有
交出任务物品	20 个“千年雪晶石”
得到任务奖励	50 万游戏币
变化	无
事件	太感谢你了! 这是给你的酬劳! 以后有事我会再找你的!
提示	

任 务 ID：R0005

任务名称：雪魔神铠的材料

事 件：为了抵抗魔族的侵略，哥鲁迷城中的道具合成工匠迪卡要打造一件“雪魔神铠”，但是他需要一种在北方极地才有的千年雪钻石，他便拜托玩家去杀死极地雪人，取得 20 个千年雪钻石。

任务要求：玩家等级 50 级

职业要求：所有职业（黑暗教会）

涉及 NPC：哥鲁迷城的道具合成 NPC（迪卡）

涉及怪物：极地洞穴的极地雪人

任务奖励：50 万游戏币

可否重复：不可

任务流程：见下表↓

第一步

检 测	NPC 名称：迪卡 玩家等级：50 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
交出任务物品	无
得到任务物品	无
变 化	无
事 件	勇士，拜托你一件事，帮我去极地洞穴收集 20 个千年雪钻石，我会报答你的！
提 示	—

第二步

检 测	NPC 名称：波顿 玩家等级：50 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	20 个
得到任务奖励	50 万游戏币
变 化	无
事 件	太感谢你了！这是你的报酬！以后有事我会再找你的！
提 示	“千年雪钻石”

任 务 ID：R0006

任务名称：围剿黑暗

事 件：由于光明教会与黑暗会长年的战斗总是喋喋不休，现任光明教主亚修斯决定发动一次彻底的总进攻，所以开始招兵买马。

任务要求：玩家等级 60 级（光明教会）

职业要求：光明教会所有职业

涉及 NPC：光明教主亚修斯

涉及怪物：深渊骑示

任务奖励：

可否重复：不可

任务流程：见下表↓

第一步

检 测	NPC 名称：亚修斯 玩家等级：60 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
交出任务物品	无
得到任务物品	无
变 化	无
事 件	勇士！你来的正好！为了一举消灭黑暗势力，我现在正是需要人的时候，非常高兴你能加入！帮我去消灭黑暗势力的小头领（深渊骑士）拿回他的佩剑！我会报答你的！
提 示	—

第二步

检 测	NPC 名称：深渊骑士 玩家等级：60 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	无
得到任务物品	深渊骑士的佩剑
变 化	无
事 件	无
提 示	—

第三步

检 测	NPC 名称：亚修斯 玩家等级：60 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	深渊骑士的佩剑
得到任务奖励	
变 化	无
事 件	干的漂亮勇士！你为了一举消灭黑暗势力做出了很大的贡献！这是给你的奖励！
提 示	—

任 务 ID：R0007

任务名称：征服光明

事 件：黑暗教皇得到了光明教会想一举消灭他们的消息后，也在不断的扩大自己的实力，以防止光明教会的突然袭击。

任务要求：玩家等级 60 级（黑暗教会）

职业要求：黑暗教会所有职业

涉及 NPC：黑暗教主巴迪蒙

涉及怪物：亡灵雕

任务奖励：

可否重复：不可

任务流程：见下表↓

第一步

检 测	NPC 名称：巴迪蒙 玩家等级：60 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
交出任务物品	无
得到任务物品	无
变 化	无
事 件	你来了！我的朋友！真高兴你能来帮我！光明教会正在策划一举消灭我们！所以咱们也不能坐以待毙，帮我去杀死亡灵雕！拿会他的翅膀上的羽毛！我会报答你的！
提 示	—

第二步

检 测	NPC 名称：亡灵雕 玩家等级：60 级 可否做过：否 可否有任务物品：无
交出任务物品	无
得到任务物品	亡灵雕翅膀上的羽毛球
变 化	无
事 件	无
提 示	—

第三步

检 测	NPC 名称：巴笛蒙 玩家等级：60 级 可否做过：否 可否有任务物品：有
交出任务物品	亡灵雕翅膀上的羽毛球
得到任务奖励	
变 化	无
事 件	多亏你的帮忙我的计划才能这么快的进行！谢谢你！我的朋友！这是给你的奖励！
提 示	—

4.9 武器装备升级系统

系统简介

可强化的物品包括:各种武器,装备和盾牌,提高物品的各项属性,使武器装备发光发亮,有炫耀的资本

概要描述

1. 物品强化所需条件
2. 强化物品流程
3. 强化物品作用

详细描述

(一)物品强化所需条件

- 1 获得强化宝石，强化宝石分为三种，初级、中级和高级，分别应对的强化级别为 1~3、4~6、7~9。宝石的获取可以通过打怪掉落或完成任务获得

- 1 准备对应强化等级的游戏币，强化费用随着强化成功的次数上升，到后期强化一次可能要花费上百万的游戏币。所以要打造好装备是要付出很大代价的

注释:强化不是每次都会成功的，一旦失败，强化宝石和被强化的物品都会消失。物品最高能强化 9 次，随着次数的上升，失败概率逐级增加

(二)强化物品流程

到各个大城市内找铁匠或是铸造大师,对话,选择,强化物品

选择要强化的物品(在点击 NPC 之前要检查要强化的物品是否在物品兰中,佩戴在身上在强化的界面下无法取下)

放入要强化的物品和强化石,强化的时候需要一定的金钱,如果金钱不够,或是强化石不符合,都不能为物品升级,



确定好之后,点击确定,强化物品成功,强化石和金钱消失,强化物品兰中会显示,升级物品成功,物品名字后面会显示+1(升级物品为白物品)



升级失败:升级物品兰中的所有物品消失,显示升级物品失败

不是每次升级都可以成功,随着物品等级的提高,升级的成功率会下降,数值如下:

物品等级	成功率	失败比率	存在比率
+1	100	0	0
+2	100	0	0
+3	90	7	3
+4	80	14	6
+5	65	21	9
+6	55	33	12
+7	45	35	15
+8	30	60	10
+9	15	80	5
注:物品最高升级到+9,不能再升级			

(三)强化物品作用

提高物品原始属性。例如：强化一块盾牌，强化前该盾牌的防御属性为 44，强化一次后防御属性 47 增加了 3 点。随着强化成功次数的增加，原始属性会得到不断提高。最强的装备就是这样打造出来的。

改变物品外观。打造成功的物品都会发光，且根据打造成功的次数，会呈现出不同的颜色效果。强化成功 1~3 次，物品发白光。强化成功 4~6 次，物品发蓝光。强化成功 7 次以上，物品发金光，非常的绚丽。

其他玩家很直观的就能从外观上分辨出这件物品的大概等级

4.10 交易系统

4.10.1 设计目的

统一,符合大部分玩家的的操作系统

4.10.2 概要描述

整个交易系统分为玩家与玩家之间的交易，玩家与 NPC 之间的交易。

一、玩家与玩家之间的交易分成为以下几点：

- 1) 确认交易部分：申请交易，对方同意后开始交易对话框
- 2) 交易部分：全部交易及确认交易过程
- 3) 交易失败部分：由于物品栏空间不足及主动取消等原因造成交易失败

二、玩家与 NPC 之间的交易，过程与其相似，更为简单，具体如下：

- 1) 提出建议部分：与相关 NPC 对话，选择交易选项
- 2) 正式交易部分：全部交易及确认交易过程
- 3) 交易失败部分：由于物品栏空间不足及主动取消等原因造成交易失败

4.10.3 详细描述

1. 玩家与玩家之间的交易

1.1 确认交易部分

选择交易对象，双方确认交易，使交易开始。

1.1.1 提出交易请求

首先选择要交易的玩家，此时被交易的玩家必须为空闲状态（**空闲状态**就是指非战斗状态，或者没有其他人交易或 NPC 进行交易对话的状态，目的为了防止玩家之间恶意指乱）并发出交易请求。

- 1) 如果对方处于非空闲状态，则会有“对方暂时处于不可交易状态，请稍候再试！”的提示对话框，如下图提示
- 2) 如果对方正处于空闲状态，提出方会有等待对方接受交易的提示对话框（如下图），此时可以点击**取消**，撤销此次交易请求。

1.1.2 被交易方同意收到交易邀请对话框

- 1) 如果同意交易，点击**确认**按钮，进入正式交易部分。双方**系统消息栏**提示“与 XX 的交易开始”，同时**打开双方玩家的物品栏**。
- 2) 如果拒绝请求，则提出方会收到“对方拒绝您的交易请求”的对话框。
- 3) 如果在一分钟内仍无操作，则调用时间限定部分。

1.2 正式交易部分

1.2.1 双方进入交易对话框

此时可以把**允许交易的物品**放在交易栏中，在将物品放入交易栏松开鼠标时：

- 1) 如果为单一物品则不出现数量选择对话框；
- 2) 如果选择的物品>1，则弹出**数量选择对话框**（**弹出数量选择对话框后不可再选择其他交易物品**，关闭此对话框后交易继续）：
 - a) 输入交易数量点击**确定**按钮，默认交易数量为 1）关闭**数量选择对话框**，继续交易对话框；
 - b) 点击**取消**按钮，物品不会出现在交易栏中。
- 3) 游戏币会出现**数量选择对话框**。
 - a) 输入交易数量点击**确定**按钮，默认交易数量为 1）关闭**数量选择对话框**，继续交易对话框；
 - b) 点击**取消**按钮，取消游戏币交易操作。

当交易物品全部添加完毕后，点击**交易**按钮，等待对方，对方即可看到己方的交易道具。

1.2.2

此时若想拿回交易物品，点击**取消**按钮，交易被终止，对方收到“对方已经取消交易”的对话框，按**确定**即可。**系统消息栏**提示“与 XX 的交易失败”。

1.2.3

在等待过程中，若对方点击**取消**按钮，交易被终止，对方收到“对方已经取消交易”的对话框，按**确定**即可。**系统消息栏**提示“与 XX 的交易失败”。

1.2.4

在等待过程中，若由于对方操作过慢或者网络延迟过长，超过一分钟，跳到时间限定部分。

1.3 双方确认

双方均点击确定按钮后，转到确认交易部分，进入确认交易部分。

1.4 确认交易部分

双方检查交换的物品及游戏币：

1.4.1 确认

- 1) 在无异议后，则点击确认交易按钮，等待对方确认，并且对方对话框中会看到己方的确认状态。
- 2) 对方点击确认交易后，**转到第五部分检查**，确认无误后，交易完成，对话框关闭，物品栏自动关闭。系统消息栏提示“与 XX 的交易成功完成”。

1.4.2 取消

- 1) 如果某方想取消交易，点击取消交易按钮，则此次交易被取消，对方收到“对方已经取消交易”的对话框，按确定即可。系统消息栏提示“与 XX 的交易失败”。
- 2) 如果对话框在一分钟内仍未激活，则跳入时间限定部分。

1.5 交易失败部分

1.5.1 物品栏超过限制

由于下列原因之一，造成双方终止交易。双方会关闭交易栏，失败方收到“您的道具栏已满，请清空后再次尝试”的提示对话框，按确定按钮确认。对方会收到“对方已经取消交易”的对话框，双方系统消息栏提示“因 XX 道具栏已满，交易已经被终止，请稍候再试”。

- 1) 物品栏空间不足
- 2) 交易的游戏币数量与身上所带游戏币数量总和超过自己级数所带游戏币数量上限
- 3) 负重超过等级上限

a) 1.5.2 玩家主动取消

在交易的任何过程中，由于玩家点击了关闭按钮或按键盘的 ESC 键关闭交易窗口，使交易中止，取消方会立即关闭交易相关对话框，并在系统消息栏提示“您与取消与 XX 的交易”。对方同时会关闭相关交易对话框，弹出“对方已经取消此次交易”的提示对话框，点击确定按钮确认，并在系统消息栏提示“XX 已经取消交易，此次交易失败”。

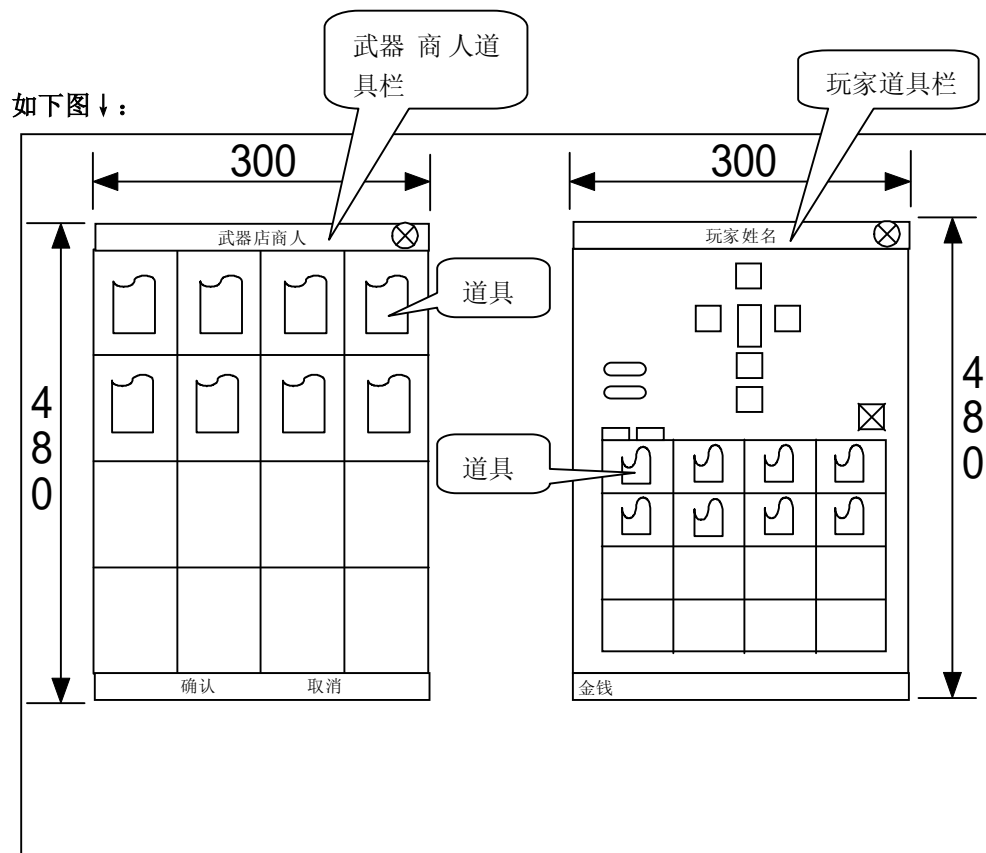
2. 玩家与 NPC 之间的交易

2.1 提出交易部分

选择具有交易功能的 NPC，点击交易按钮，打开与 NPC **交易对话框**，**同时自动打开玩家的道具栏**，开始交易过程。

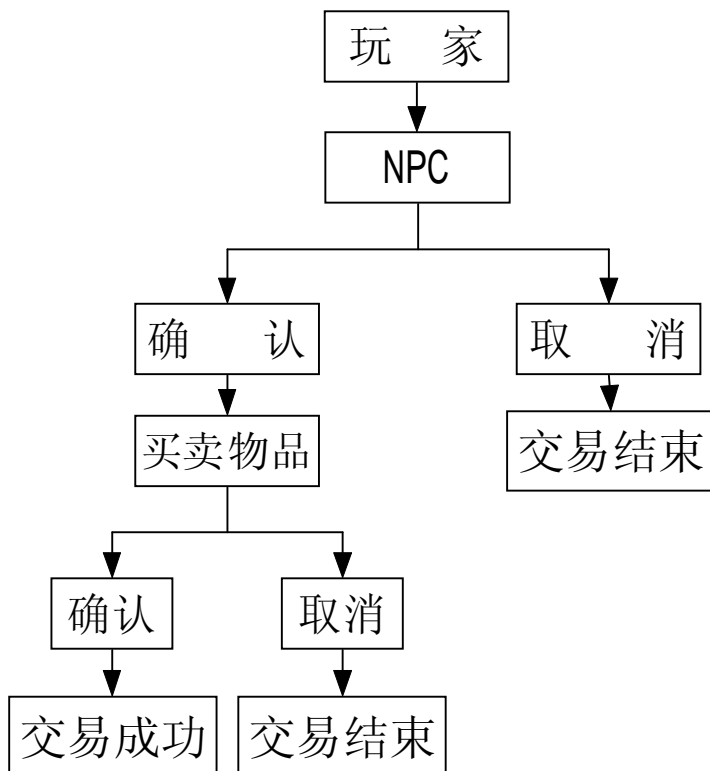
2.2 正式交易部分

2.2.1 交易界面



以上是在主界面中显示的玩家与武器商人 NPC 交易的界面。

2 .2. 2 交易流程



2 .2. 3 与各个 NPC 的交易对白

2 .2. 3. 1 与武器商人交易对白

欢迎光临，这里的武器应有尽有，随便选。

2 .2. 3. 2 与防具商人交易对白

欢迎光临，我这里有很多防具，希望你能找到适合你的。

2 .2. 3. 3 与杂货商人交易对白

欢迎光临，我是药王，快来看看吧！会有你意想不到的东西。

2 .2. 4 玩家买 NPC 的物品

2 .2. 4. 1 选择交易物品

交易采用每次交易同时只能购买一种物品的方式，鼠标放在物品上面 1 秒后，会出现提示对话框（如果玩家可以正常装备或使用此物品，提示信息为“此物品非常适合您使用”；如果玩家目前无法正常装备或使用此物品，提示信息为“此物品并不适合您，再看看别的吧”（红色字显示））。

2 .2. 4. 2 开始交易过程

a) 正常情况

左键单击选中交易物品，此时此物品的默认的交易数量为 1，点击回车默认为确认交易，可以改变数量，相应总价会随之改变。

b) 特殊情况

由于职业，属性，以及其它原因造成玩家当前无法装备或者使用购买物品时，会弹出确认对话框，“您确定要购买此物品吗？此物品您目前无法正常使用”，点击确定按钮关闭此提示对话框。

- c) 由于游戏币不足、道具栏空间不足或者主动中止等原因造成交易失败。
- d) 一种物品交易完成后，交易相关窗口不会关闭，继续其他物品的交易，所有交易完成后，玩家可以点击交易对话框的关闭按钮，同时玩家道具栏同时关闭。交易完成

2.2.5 玩家卖给 NPC 物品

2.2.5.1 选择物品

当玩家鼠标放在自己道具栏的物体上 1 秒后，会显示相应物品的属性，在其下面附加卖给 NPC 的价格。

2.2.5.2 交易物品

- 1) 鼠标单击选中后，交易对话框会出现相应得物品图鉴及卖出总金额。默认的交易数量为 1，
 - a) 如果玩家拥有交易的物品数量=1，则数量选择条及数量输入框不可选，Max按钮=1；
 - b) 如果玩家拥有交易的物品数量>1，则可调节数量选择条及数量输入框可选，Max按钮=玩家所拥有的数量。
- 2) 点击交易按钮，此次物品交易成功，玩家获得的强化石数量自动增加到玩家道具栏的强化石总数上。
- 3) 所有交易完成后，玩家可以点击交易对话框的关闭按钮，同时玩家道具栏同时关闭。交易完成。
- 4) 如果交易的游戏币的数量+玩家目前拥有的游戏币数量>玩家目前等级要求上限，此次交易失败，弹出提示对话框“对不起！您的游戏币数量已达到您目前等级上限”。

2.3 交易失败部分

以下原因之一会造成交易失败：

- 1) 道具栏超出限制，无法容纳交易后得到的物品，弹出“您的道具栏已满，请清空后再次尝试”的提示对话框，点击确定按钮确认关闭；
- 2) 游戏币数量不足，小于交易所需数量，弹出“您的游戏币不足，请确定游戏币数量再次尝试”的提示对话框，点击确定按钮确认关闭；
- 3) 玩家在与 NPC 开启交易对话框过程，如果玩家移动出此 NPC 3 米以外的地方或与另一 npc 进行对话，此次交易取消，全部交易相关对话框全部关闭；
- 4) 由于玩家主动取消，点击交易对话框的关闭按钮或按键盘的 ESC 键，关闭交易对话框，交易取消，同时关闭玩家道具栏。

4.11 好友系统

设计需求

一款网络游戏要缺少了好友系统，想知道好朋友在那里？玩家找不到，想记住好朋友的名字与他进行私聊，记不住那么多的名字，这样一来给玩家带来的是一件多么头疼的事情啊！所以玩家需要一款理性化的好友系统。

设计目标

设计出一款让玩家满意的好友系统，加强玩家的交互性，使得玩家与玩家之间更容易的加强彼此见的感情。

概要描述

基本功能

1. 添加好友
2. 删除好友

增强功能

1. 好友菜单
2. 1: 1 好友对话
3. 发送邮件
4. 屏蔽好友

显示功能

详细描述

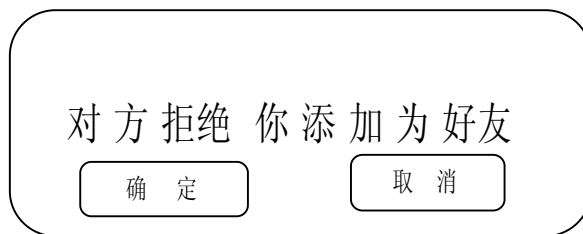
一、基本功能

1.添加好友:

1. 鼠标点击 玩家 之后，在被点中的 玩家 信息栏 中点击 好友 邀请，图 1



待玩家确定之后，添加好友成功；如果玩家点击拒绝则等待接受信息栏中的文字会变成对方拒绝添加好友，



如图 2:

点击确定之后关

闭好友添加界面

2. 点击好友菜单，在菜单中有添加好友，将好友的名字正确的输入之后，点击添加，完成添加。如果添加了游戏中没有的玩家名字，会出现一个界面上面写着：对不起，您添加的好友名称不存在。点击确定关闭此界面。待玩家确定接受与否，如果玩家点击拒绝则等待接受信息栏中的文字会变成对方拒绝添加好友，如图 2：点击确定之后关闭好友添加界面。
3. 在家族的人名单中，右键点击玩家的名字会显示玩家的一些信息，在信息中有添加好友的一项，点击添加。

2.删除好友: 在玩家好友的的菜单里，选中要删除的好友名字点击右键，选择删除好友这项，

您 确定要 删除 好友 ***吗？

确 定

取 消

出现 一 界面 如 图 3：

确定要删除好友×××吗？点击确定，删除成功；点击取消关闭界面。在删除好友的同时，在好友的菜单中也会删除你的名字。

二、增强功能部分：

1. 在好友菜单中玩家右键点击好友回出现如图 4：



- i. 显示好友的在线情况。

2. 点击 1: 1 的对话时候会出现一个单独与好友聊天的界面。限制：好友需在同一区和在线的情况下可以使用），在好友菜单里双击好友的姓名也可以进行 1: 1 的对话。
3. 发送邮件：是为了给玩家要对不在线玩家发送信息、留言的一种贴心的模式。好友在线与不在线或是不在同一区都可以相互转发邮件。
4. 屏蔽好友：好友的任何信息都无法接收到。
5. 用鼠标左键点击好友会显示玩家的姓名和所在的区线。
6. 系统会提示好友上线和下线的信息。

三、显示部分



4.12 雇佣系统

4.12.1 设计需求:

为了方便玩家在将要组队进行活动时,能够及时找到现有团队中急需的“人才”,进而方便玩家组织出整体实力更强的团队,同时也为了增加游戏的可玩性,故设计本系统.

4.12.2 系统功能:

玩家可以在系统设定的雇佣兵营地以游戏币或其他游戏道具为代价,招募或雇佣到系统设计的雇佣兵 NPC 和其他做雇佣兵的玩家(任何玩家都可以在雇佣兵营地注册后成为准雇佣兵)一起去做任务或战斗.

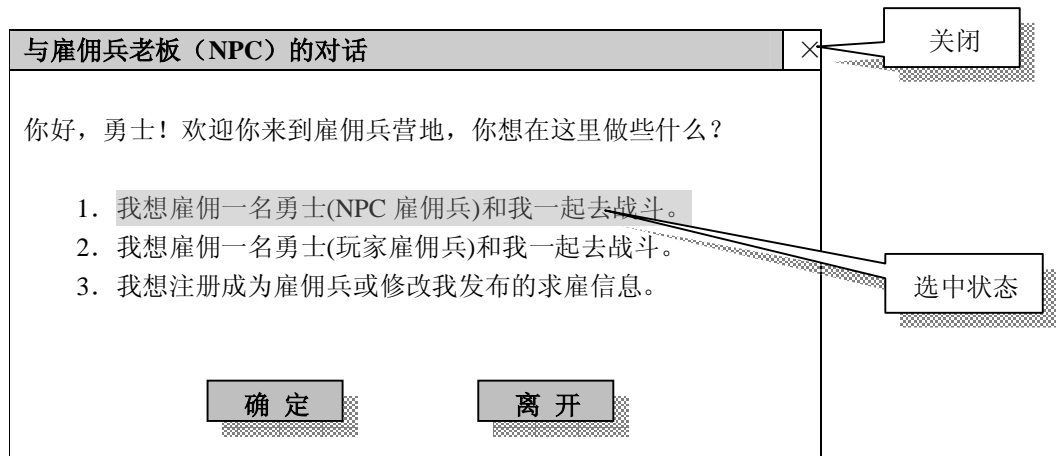
4.12.3 详细规则:

1. 任何玩家都可以在雇佣兵营地通过向雇佣兵老板(NPC)交纳佣金来雇佣一个或多个雇佣兵(NPC)。交纳佣金后,玩家可以完全控制该雇佣兵(NPC),直至玩家或该雇佣兵(NPC)死亡。
2. 任何等级达到或高于 30 级的玩家都可以在雇佣兵营地,通过和雇佣兵老板(NPC)对话,从而注册成为准雇佣兵。
3. 任何玩家都可以雇佣任何已经注册为雇佣兵的玩家。注册时系统根据玩家提交的求雇信息,并调用玩家的本身数据(职业,等级等),生成一个该玩家求雇信息的表单。
4. 玩家要雇佣其他玩家时,必须先向雇佣兵老板(NPC)交纳定金。并在此登记自己的招募信息(如做什么难度的任务,打什么级别的怪或其他哪个玩家 PK 等),已经注册成雇佣兵的玩家也可以在此通过和雇佣兵老板(NPC)对话来获取招募信息,当找到自己想接的雇佣任务后就可以去联系发布招募信息的雇主了。
5. 只有雇主确认雇佣任务完成后,宣告雇佣关系结束,被雇佣的玩家才可以得到定金。

4.12.4 界面设计：

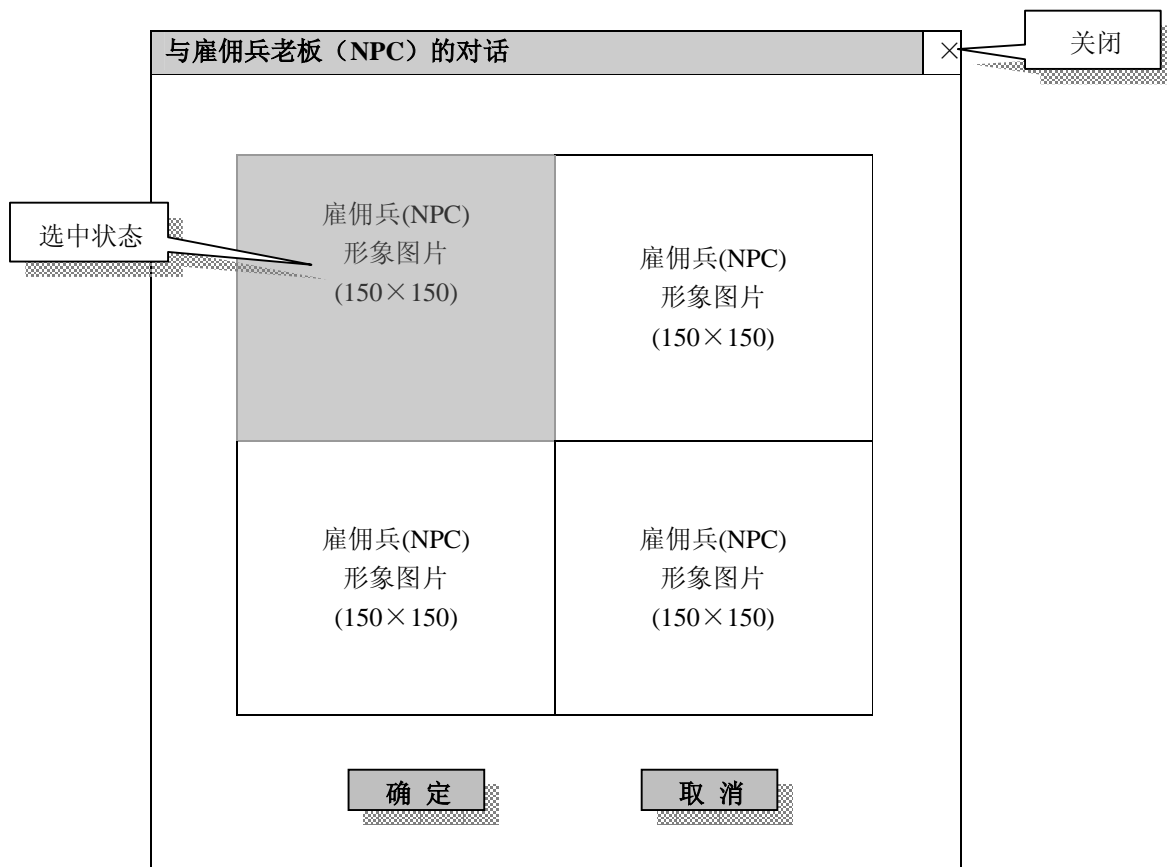
当玩家找到雇佣兵老板（NPC），用鼠标左键单击该 NPC 时，会弹出这样一个对话框（大小为 600×400 像素）：

界面编号：UI_GuYong_1



1. 选中第一个选项并点击确定后会弹出如下窗口（大小为 600×600 像素）：

界面编号：UI_GuYong_2



当鼠标停留在雇佣兵(NPC)形象图片上时,弹出如下表单（大小为 300×500 像素）:

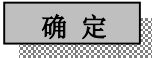

界面编号: UI_GuYong_3

名称	××××
等级	××××
生命值	××××
魔法值	××××
攻击力	××××
防御力	××××
需要金钱	××××
技能	技能 1: ××××
	技能 2: ××××
	技能 3: ××××
简介	××××

当鼠标离开雇佣兵(NPC)形象图片时，该表单立即消失。

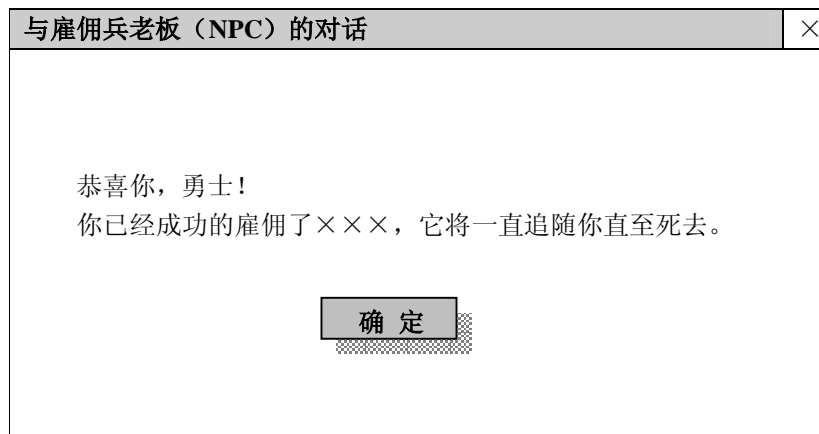
当鼠标左键点击（选中）其中一个雇佣兵(NPC)形象图片，并点击  按钮时弹出下面的窗口（大小为 300×400 像素）:

界面编号: UI_GuYong_4

与雇佣兵老板（NPC）的对话		×
你确定要雇佣×××吗？如果雇佣成功，×××将一直追随你直至死去。		
这将花费你××××金钱。		
		

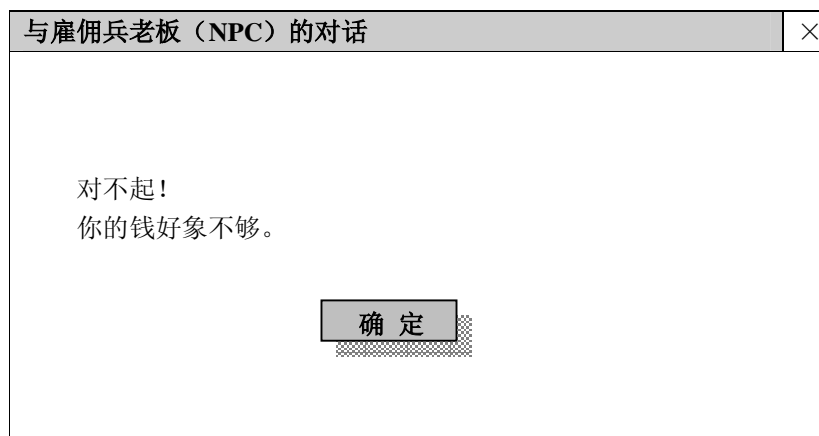
如果玩家的金钱数足够，则点击  按钮后，弹出下面的窗口（大小为 300×400 像素）：


界面编号：UI_GuYong_5



如果玩家的金钱数不够，则点击  按钮后，弹出下面的窗口（大小为 300×400 像素）：

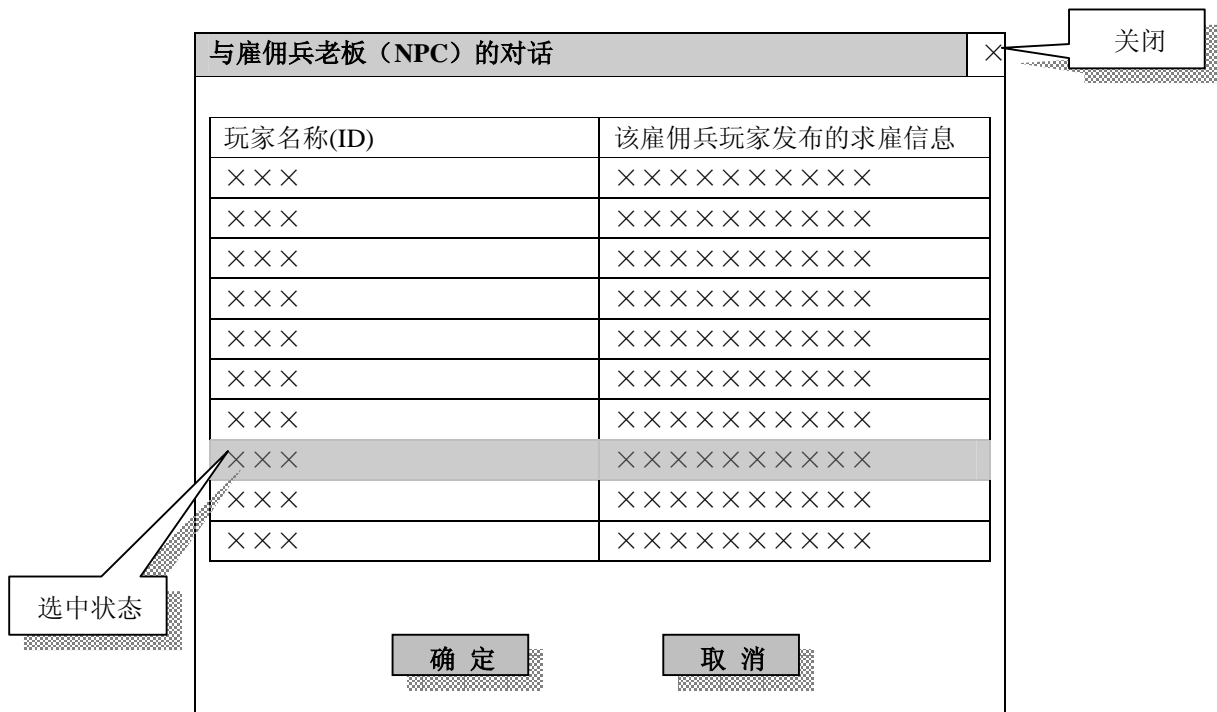
界面编号：UI_GuYong_5



如果点击  按钮，则返回至 UI_GuYong_2 界面。

2. 选中第二个选项并点击确定后会弹出如下窗口（大小为 600×500 像素）：

界面编号：UI_GuYong_6



当鼠标停留在玩家雇佣兵信息栏上时,弹出如下表单（大小为 300×500 像素）：

界面编号：UI_GuYong_7

玩家名称(ID)	××××
等级	××××
生命值	××××
魔法值	××××
攻击力	××××
防御力	××××
需要金钱	××××
技能	技能 1: ××××
	技能 2: ××××
	技能 3: ××××

求雇信息	××××

当鼠标离开玩家雇佣兵信息栏时，该表单立即消失。

当鼠标左键点击（选中）其中一个玩家雇佣兵信息栏，并点击 **确定** 按钮时弹出下面的窗口（大小为 300×400 像素）：

界面编号：UI_GuYong_8

与雇佣兵老板（NPC）的对话		×
<p>你确定要雇佣×××吗？如果雇佣成功，在×××完成你的雇佣任务，并得到你的确认后，×××将得到你现在交付的定金。</p> <p>现在你需要支付×××金钱作为定金。</p> <p>确定 取消</p>		

当点击 **确定** 按钮时，如果玩家的金钱数足够，则弹出下面的窗口（大小为 300×400 像素）：

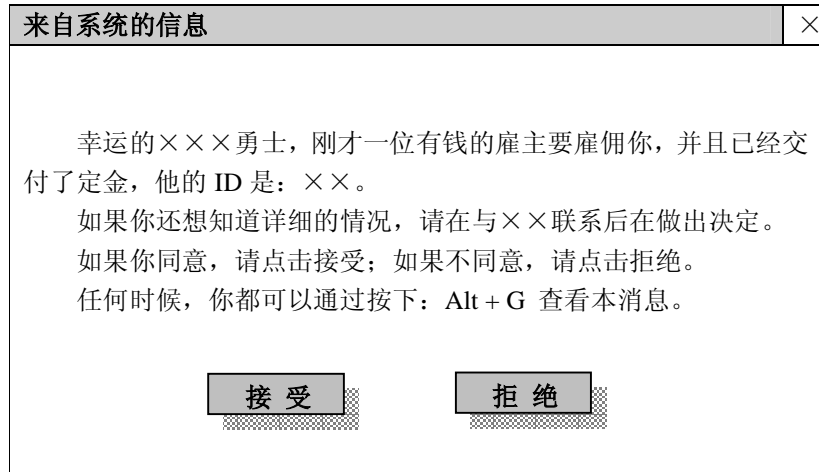
界面编号：UI_GuYong_9

与雇佣兵老板（NPC）的对话		×
<p>恭喜你，勇士！</p> <p>你已经成功的支付了定金，现在请等待对方的回应。</p> <p>确定</p>		

如果点击 **取消** 按钮，则返回至 UI_GuYong_6 界面。

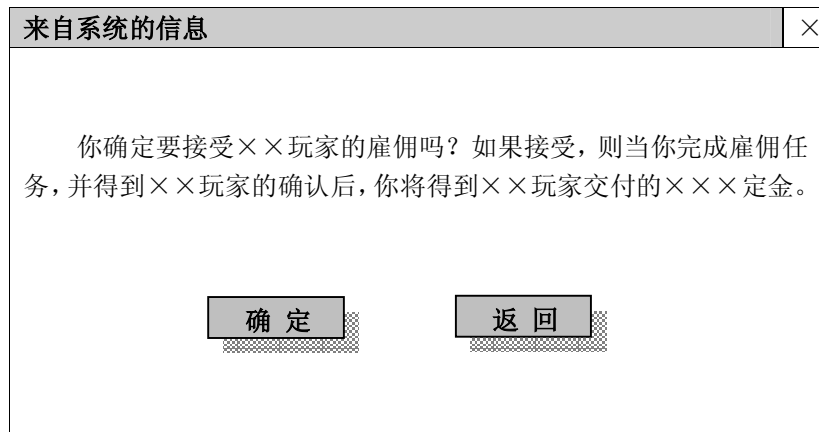
此时,这个发布了求雇信息的玩家将收到系统发来的一条消息(窗口大小为 300×400 像素):

界面编号: UI_GuYong_10



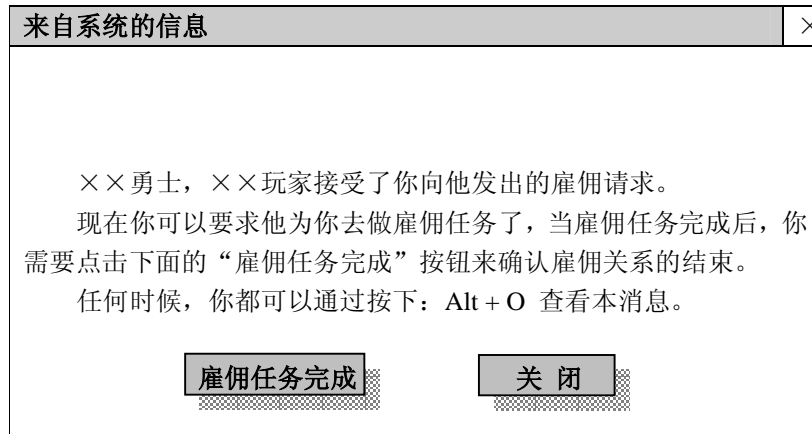
如果点击 **接受** 按钮, 则出现下面的窗口 (大小为 300×400 像素):

界面编号: UI_GuYong_11



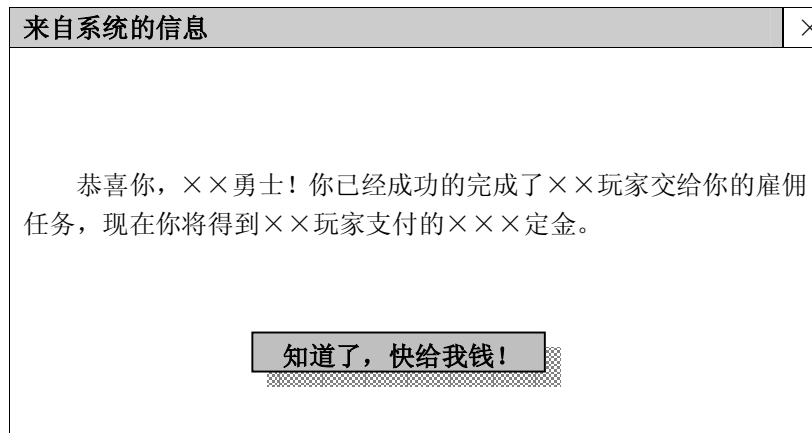
如果点击 **确定** 按钮，则刚才发出雇佣请求的玩家会收到下面的一条信息（大小为 300×400 像素）：

界面编号：UI_GuYong_14




如果点击 **雇佣任务完成** 按钮，则被雇佣的玩家会收到下面一条系统发来的消息（窗口大小为 300×400 像素）：

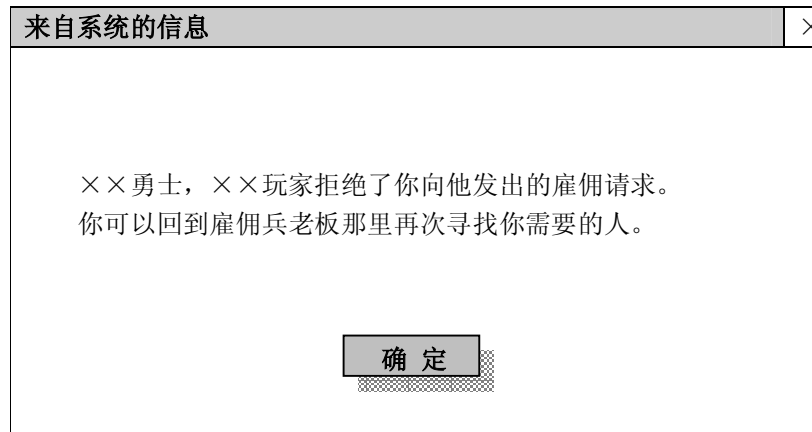
界面编号：UI_GuYong_15



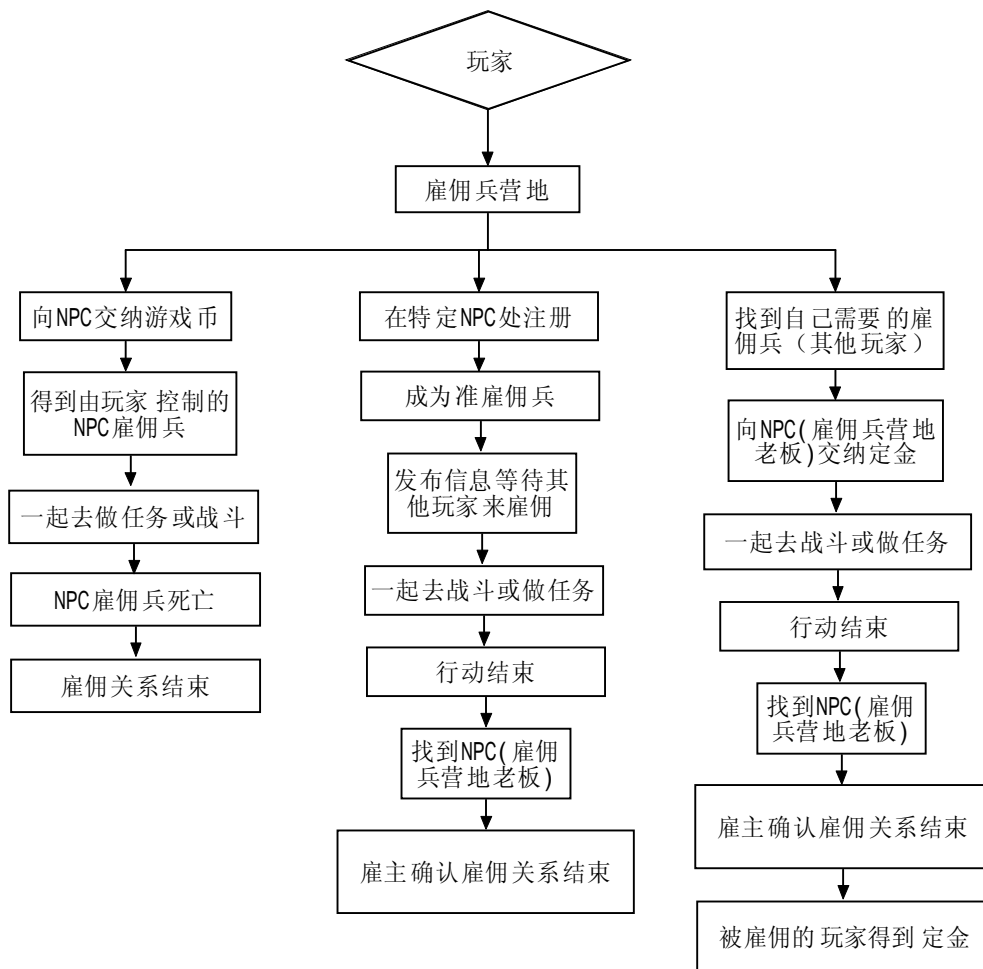
此时，点击 **知道了，快给我钱！** 按钮后，该玩家的金钱数自动增加×××（数量等同于定金的数量）

如果点击  按钮，则刚才发出雇佣请求的玩家会收到下面的一条信息（大小为 300×400 像素）：

界面编号：UI_GuYong_13



流程图：



4.12.4NPC 设计

NPC（雇佣兵营地老板）设计：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	汗洛可
生物种类	中立生物
活动地域	雇佣兵营地
生物简介	汗洛可原本是萨尔斯王国皇家护卫队的队长，奸臣塞里斯篡权后，曾经宣誓一生都效忠于伟大霍德曼 国王的汗洛可便离开了皇家护卫队。当魔族入侵后，正在进行流浪生活的汗洛可就召集了很多原来的部下和其他流浪者，来到桑瑞斯城组建了雇佣兵营地，并且自己也做了这里的老板
属性及参数	
生命值	——
魔法值	——
生命恢复速度	——
魔法恢复速度	——
攻击力	——
防御力	——
移动速度	——
等级	——
技能	——
美术设计参考（形象）	
高度/长度	2 米
形象描述	身体强壮，面部看起来很沧桑但很坚毅的样子
衣着服饰	全身着暗金色的精致轻甲
使用武器	右手拿一把精致的长剑
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	头缓慢的左右转动，环顾四方，身体自然站里，随呼吸而轻微地起伏
移动时	——
攻击时	——
受击时	——
施法时	——
防御时	——
死亡时	——
兴奋时	——
悲伤时	——

愤怒时	——
疑惑时	——
愤怒时	——

NPC（雇佣兵）设计：

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	丛林猎手
生物种类	中立生物
活动地域	雇佣兵营地
生物简介	兽人族的一个小分支，这些丛林猎手原本生活在丛林中以狩猎为生，但魔族的入侵破坏了他们原本安定的生活，迫使他们拿起曾经用以狩猎的武器来抵御魔族的进攻，同时也为了生计，所以这些猎手们不约而同的来到雇佣兵营地做了雇佣兵。
属性及参数	
生命值	500
魔法值	0
生命恢复速度	每秒恢复 2 点 HP
魔法恢复速度	——
攻击力	3 5 - 4 6
防御力	1 0 - 1 6
移动速度	4 米 / 秒
等级	3 0 级
技能	亢奋
雇佣费用	100000 游戏币
美术设计参考（形象）	
高度/长度	2 米
形象描述	身体修长而肌肉明显，双臂的肌肉尤为突出，身体为黑绿色，面部看起来很沧桑的样子
衣着服饰	上身裸露，下身穿一件兽皮做的短裤
使用武器	双手拿一根比较粗制的长矛
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	头缓慢的左右转动，环顾四方，身体自然站里，随呼吸而轻微地起伏
移动时	将长矛扛于肩上呈水平状，向前走动
攻击时	将长矛用力的掷出
受击时	身体向后仰，面部呈现出痛苦的表情
施法时	见技能章节
防御时	——
死亡时	扔掉手中的长矛，身体缓慢向后倒下

兴奋时	— —
悲伤时	— —
愤怒时	— —
疑惑时	— —
音效设计参考	
静止时	喘气的声音
移动时	光脚在地面行走的声音
攻击时	高速飞行的长矛划过空气的声音
受击时	痛苦的呻吟一下
施法时	一声咆哮
防御时	— —
死亡时	低沉的呻吟一下
兴奋时	— —
悲伤时	— —
愤怒时	— —
疑惑时	— —

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	石头人战士
生物种类	中立生物
活动地域	雇佣兵营地
生物简介	原本生活在司徒特石质山地的怪异生物，这些石头人天生都是非常优秀的战士，他们无所畏惧，甚至不知道死亡是什么东西！在魔族占领他们的家园后，他们也流浪到桑瑞斯城做了雇佣兵。
属性及参数	
生命值	800
魔法值	— —
生命恢复速度	每秒恢复 4 点 HP
魔法恢复速度	— —
攻击力	26-32
防御力	30-42
移动速度	2 米 / 秒
等级	35 级
技能	挑衅、战争践踏
雇佣费用	100000 游戏币
美术设计参考（形象）	
高度/长度	3 米
形象描述	身体由白色的大块石头组成
衣着服饰	— —

使用武器	巨大的狼牙棒
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	头缓慢的左右转动，环顾四方，身体自然站里，随呼吸而轻微地起伏
移动时	缓慢笨重的向前走
攻击时	用巨大的狼牙棒使劲砸
受击时	无任何反映
施法时	——
防御时	——
死亡时	全身的石块碎裂，散落在地上
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	石块摩擦的声音
移动时	石块撞击地面的声音
攻击时	粗大的狼牙棒划过空气的声音
受击时	石块被击打的声音
施法时	——
防御时	——
死亡时	石块碎裂的声音
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	丛林牧师
生物种类	中立生物
活动地域	雇佣兵营地
生物简介	精灵族的流浪者，长期流浪在黑暗森林中，他们生性善良，只要遇到受伤的人，这些流浪的牧师都会主动的帮助他们，当魔族入侵后，丛林牧师也来到了桑瑞斯城的雇佣兵营地。
属性及参数	
生命值	300
魔法值	500
生命恢复速度	每秒恢复 2 点 HP
魔法恢复速度	每秒恢复 3 点 HP

攻击力	12-15
防御力	8-12
移动速度	4 米 / 秒
等级	35 级
技能	医疗波、守卫治疗
雇佣费用	100000 游戏币
美术设计参考（形象）	
高度/长度	1.7 米
形象描述	身材消瘦，面部表情很和善
衣着服饰	一身青色的长袍
使用武器	粗制的法杖
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	身体自然站立，右手持法杖
移动时	右手拿者法杖向前走
攻击时	用法杖放出一个小火球攻击敌方
受击时	身体向后缩一下
施法时	右手拿法杖，双臂举起，不断的挥动
防御时	——
死亡时	身体缓慢向后倒下
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	——
移动时	鞋底摩擦地面的声音
攻击时	飞行的火球划过空气的声音
受击时	——
施法时	风铃轻响的声音
防御时	——
死亡时	痛苦的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——

编号(ID)	G1001
基本说明	
生物名称	
中文名称	丛林法师

生物种类	中立生物
活动地域	雇佣兵营地
生物简介	人类法师中的流浪者，长期流浪在黑暗森林中，他们有着强大的魔法攻击力，当魔族入侵后，丛林牧师也来到了桑瑞斯城的雇佣兵营地。
属性及参数	
生命值	300
魔法值	500
生命恢复速度	每秒恢复 2 点 HP
魔法恢复速度	每秒恢复 3 点 HP
攻击力	30-45
防御力	8-12
移动速度	4 米 / 秒
等级	35 级
技能	冰冷之刃、火球
雇佣费用	100000 游戏币
美术设计参考（形象）	
高度/长度	1.7 米
形象描述	身材消瘦，面部表情很和善
衣着服饰	一身白色的长袍
使用武器	比较精致的法杖
异变形态	——
美术设计参考（动作）	
静止时	身体自然站立，右手持法杖
移动时	右手拿者法杖向前走
攻击时	用法杖放出一个小火球攻击敌方
受击时	身体向后缩一下
施法时	右手拿法杖，双臂举起，不断的挥动
防御时	——
死亡时	身体缓慢向后倒下
兴奋时	——
悲伤时	——
愤怒时	——
疑惑时	——
音效设计参考	
静止时	——
移动时	鞋底摩擦地面的声音
攻击时	飞行的火球划过空气的声音
受击时	——
施法时	风铃轻响的声音
防御时	——
死亡时	痛苦的一声呻吟
兴奋时	——
悲伤时	——

愤怒时	--
疑惑时	--

4.13 技能系统:

4.13.1 设计需求:

为增加玩家对本游戏的兴趣,加强游戏的耐玩性,故设计了种类齐全,数量丰富的魔法和技能。

各个派系,各个职业和两个教会之间的魔法和技能都相互克制,相互制约,同时很多魔法和技能又相辅相成。需要每个玩家之间都要密切配合,进而增加游戏的互动性。

每个玩家拥有的魔法和技能都可能和其他玩家拥有的魔法和技能不同,避免了相同职业的玩家都是使用相同魔法和技能的现象,增加了游戏本身的耐玩性和游戏方式的多样性。

4.13.2 基本说明:

游戏中共有水系,火系,地系,电系,风系,光明系和黑暗系 7 个派系 112 种魔法和技能供各个职业,等级和教会的玩家选择。

4.13.3 详细规则:

1. 所有技能和魔法按照属性的不同分为七种: [水系](#), [火系](#), [地系](#), [电系](#), [风系](#), [光明系](#)和 [黑暗系](#)。每个派系都有 16 种不同的魔法和技能, 7 个派系总共有 112 种魔法和技能。
2. [水系魔法](#), [火系魔法](#), [地系魔法](#), [电系魔法](#)和 [风系魔法](#)都属于中性魔法,任何等级和教会的玩家都可以学习。
3. 当玩家等级达到 3 5 级,选择教会时:加入光明教会的玩家可以学习[光明系技能和魔法](#);加入黑暗教会的玩家可以学习[黑暗系技能和魔法](#)。
4. 每个种族的角色都具有一个天生的[逃生技能](#)。
5. 每种职业(包括转职)最终可以拥有的技能个数为 14 个(不包括各个种族天生就具有的一个[逃生技能](#))。
6. 35 级之前,每个职业的玩家都可以从属于本职业的 10 个中性技能(A 级技能)中选择其中的任意 5 个技能来使用;达到 35 级或 35 级以上时,每个职业的玩家都可以从属于本职业的 10 个中性技能(B 级技能)和 4 个教会技能(C 级技能)中选择其中的任意 9 个技能来使用。高于 35 级的玩家也可以选择学习 A 级技能。

7. 只要有足够的游戏币，35 级以下的玩家可以在任何时候通过向系统 NPC（技能导师）交纳游戏币来学习 A 级技能；35 级或 35 级以上的玩家可以在任何时候通过向系统 NPC(技能导师)交纳游戏币来学习 A 级技能，B 级技能和 C 级技能。

技能等级	学习所需游戏币数量
A 级技能	10000
B 级技能	50000
C 级技能	80000

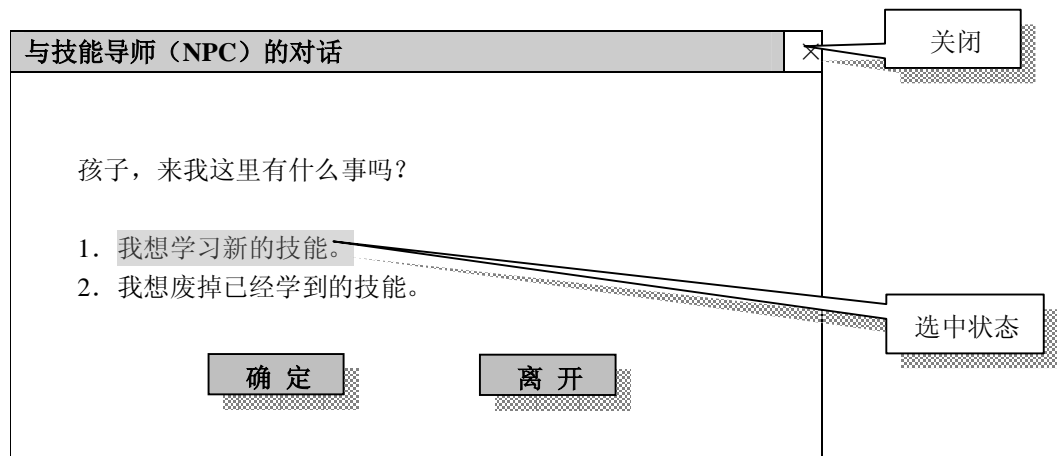
只要有足够的游戏币，任何玩家在任何时候都可以通过向系统 NPC（技能导师）交纳游戏币来删除已经学习的技能。

技能等级	删除所需游戏币数量
A 级技能	5000
B 级技能	20000
C 级技能	40000

界面设计：

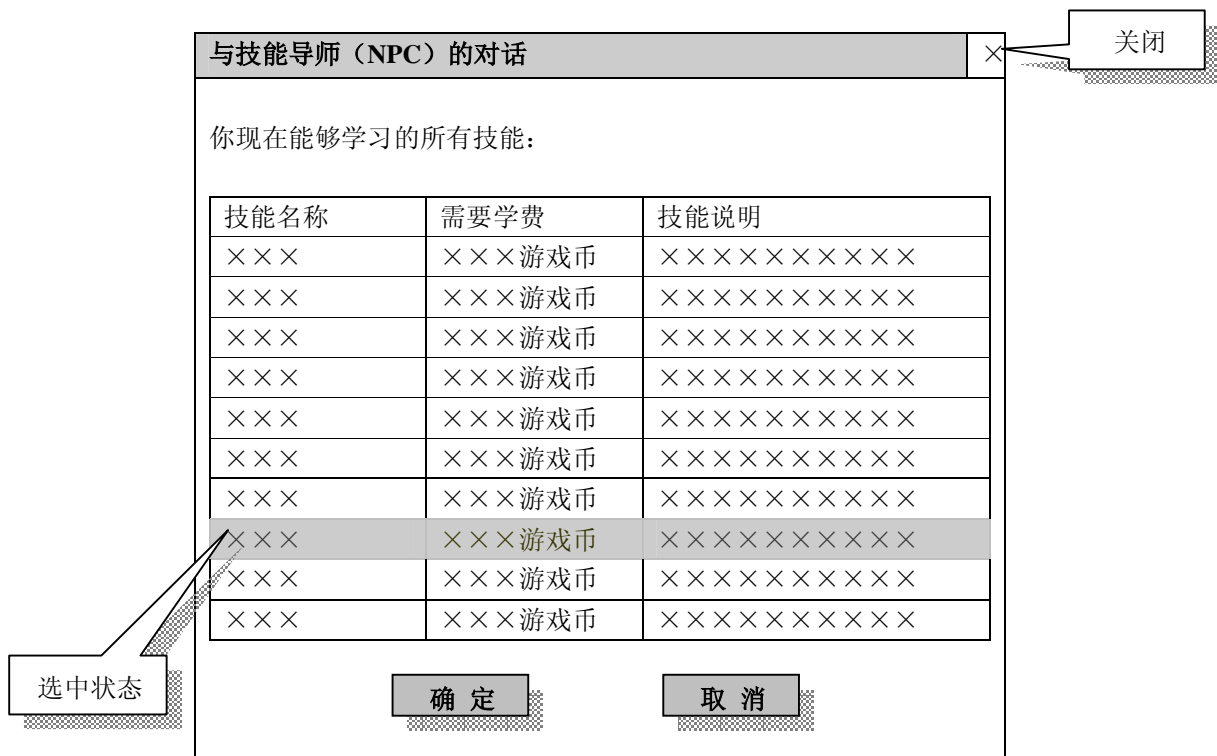
当玩家找到技能导师（NPC），用鼠标左键单击该 NPC 时，会弹出这样一个对话框（大小为 300×400 像素）：

界面编号：UI_JiNeng_1



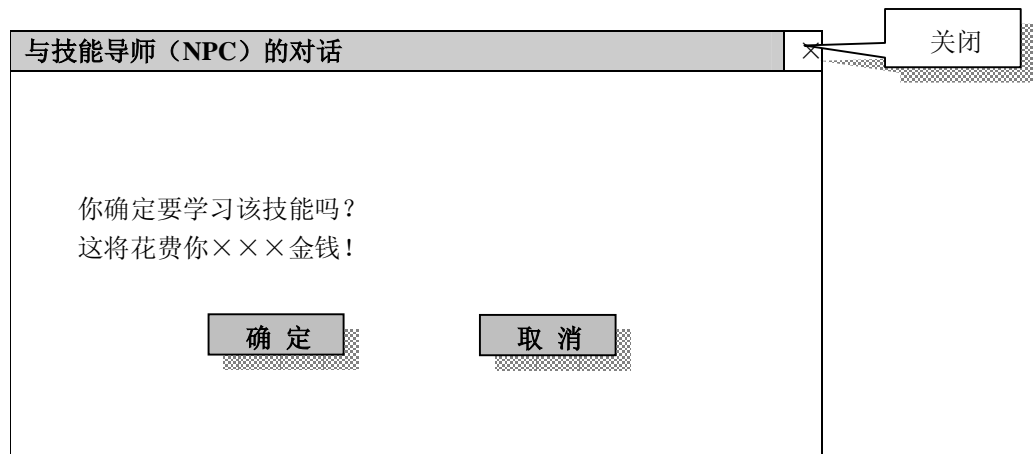
1) 如果选择 1, 并点击 **确定** 按钮后, 出现下面的窗口 (大小为 600×500 像素):

界面编号: UI_JiNeng_2



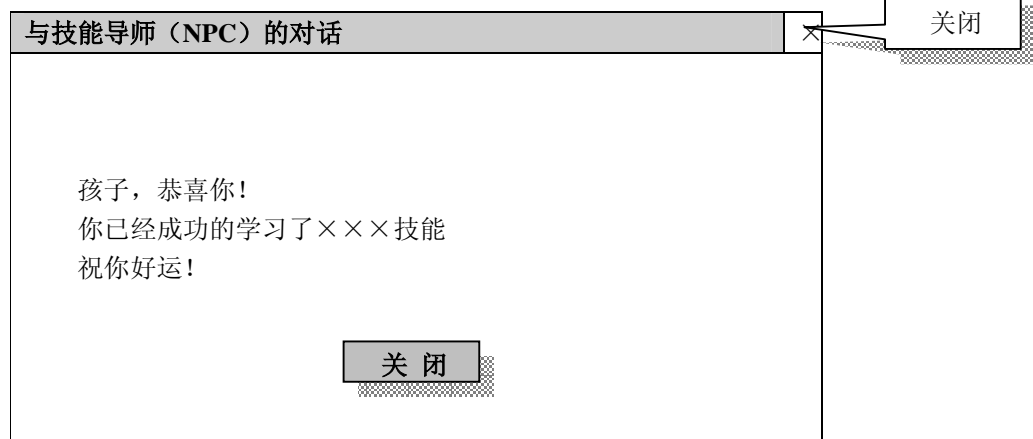
选中一个技能, 并点击 **确定** 按钮后, 出现下面的窗口 (大小为 300×400 像素):

界面编号: UI_JiNeng_3



点击 **确定** 按钮后，出现下面的窗口：

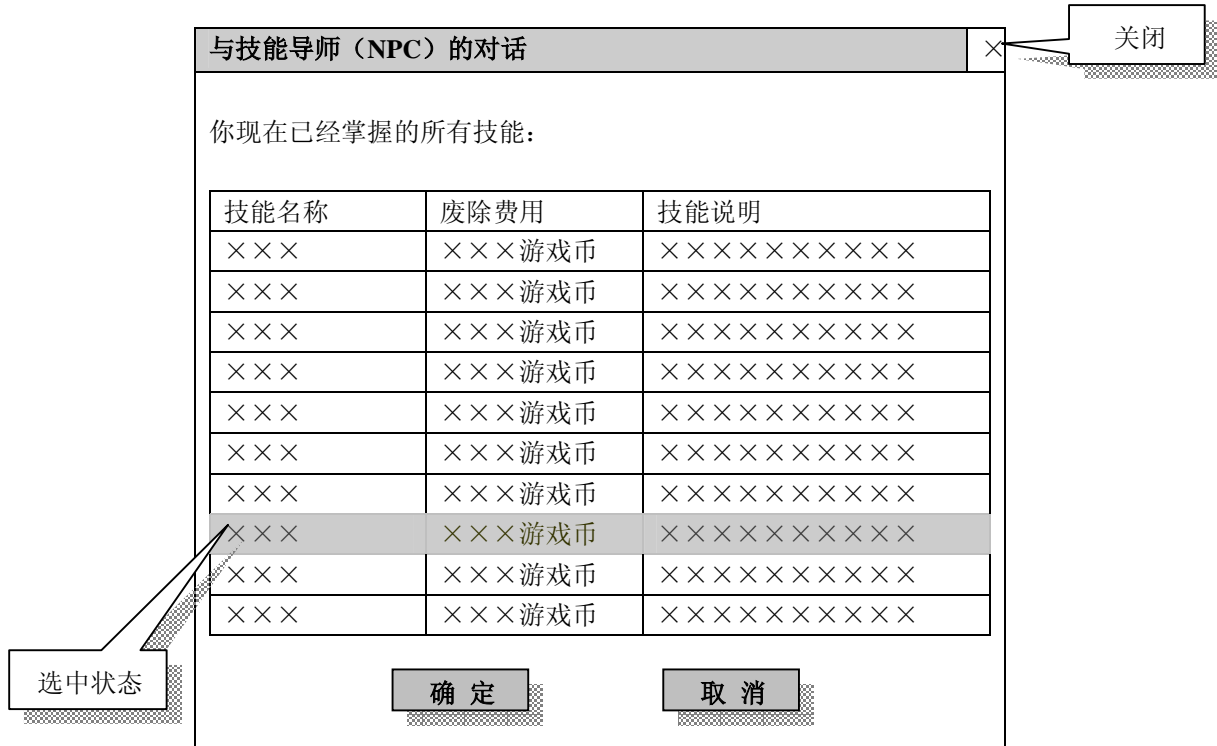
界面编号：UI_JiNeng_4



如果点击 **取消** 按钮，则返回至 UI_JiNeng_2 这个界面。

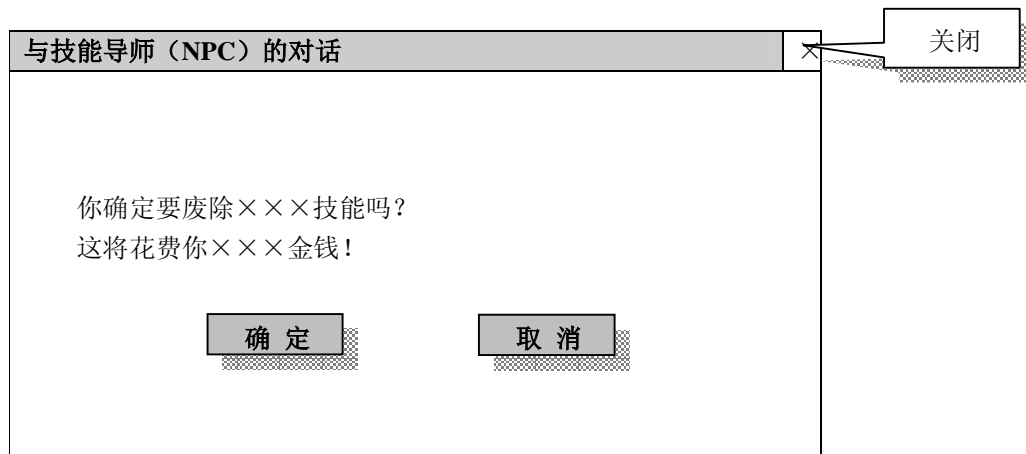
2) 如果选择 2，并点击 **确定** 按钮后，出现下面的窗口（大小为 600×500 像素）：

界面编号：UI_JiNeng_5



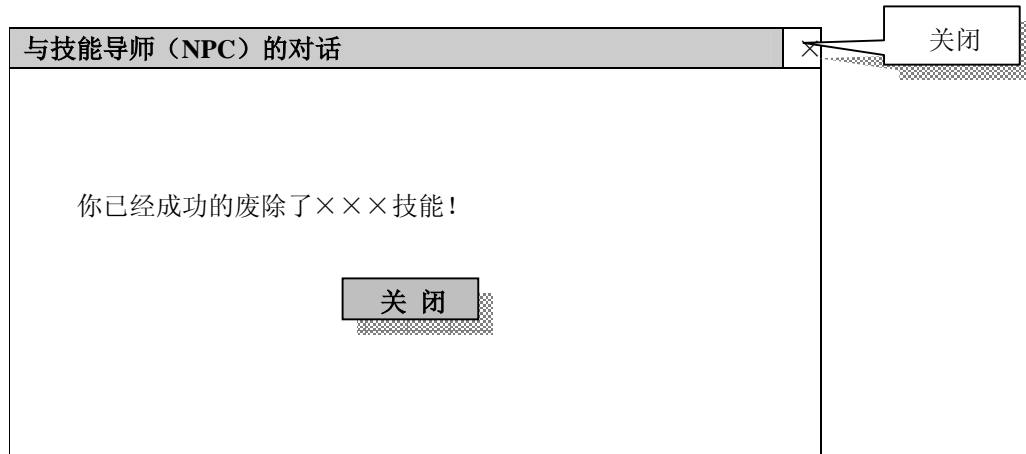
选中一个技能，并点击 **确定** 按钮后，出现下面的窗口（大小为 300×400 像素）：

界面编号：UI_JiNeng_6



点击 **确定** 按钮后，出现下面的窗口：

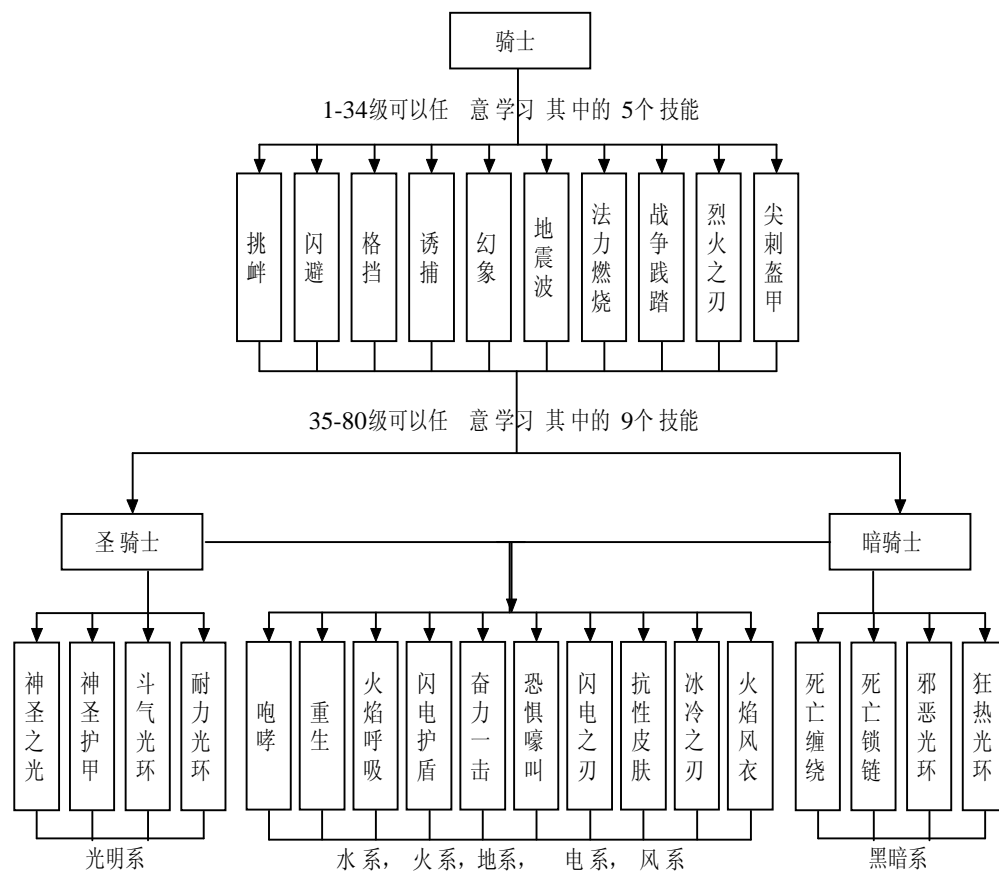
界面编号：UI_JiNeng_7



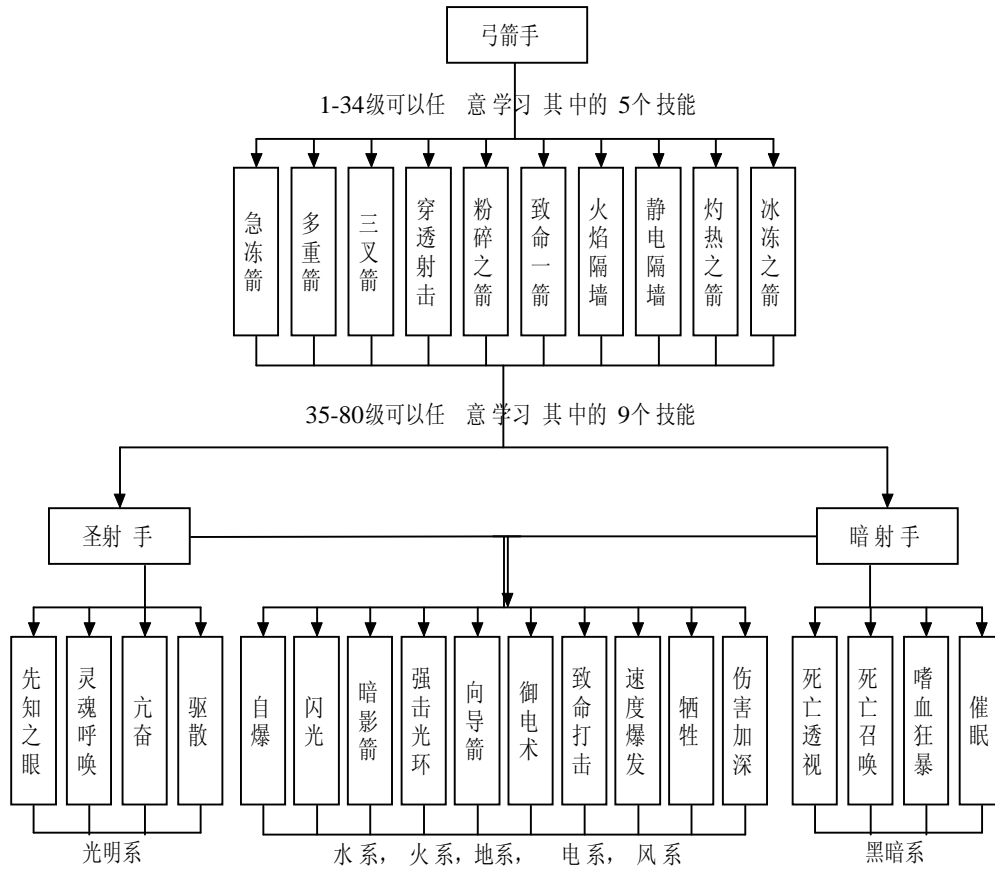
如果点击 **取消** 按钮，则返回至 UI_JiNeng_5 这个界面。

4.13.4 技能树:

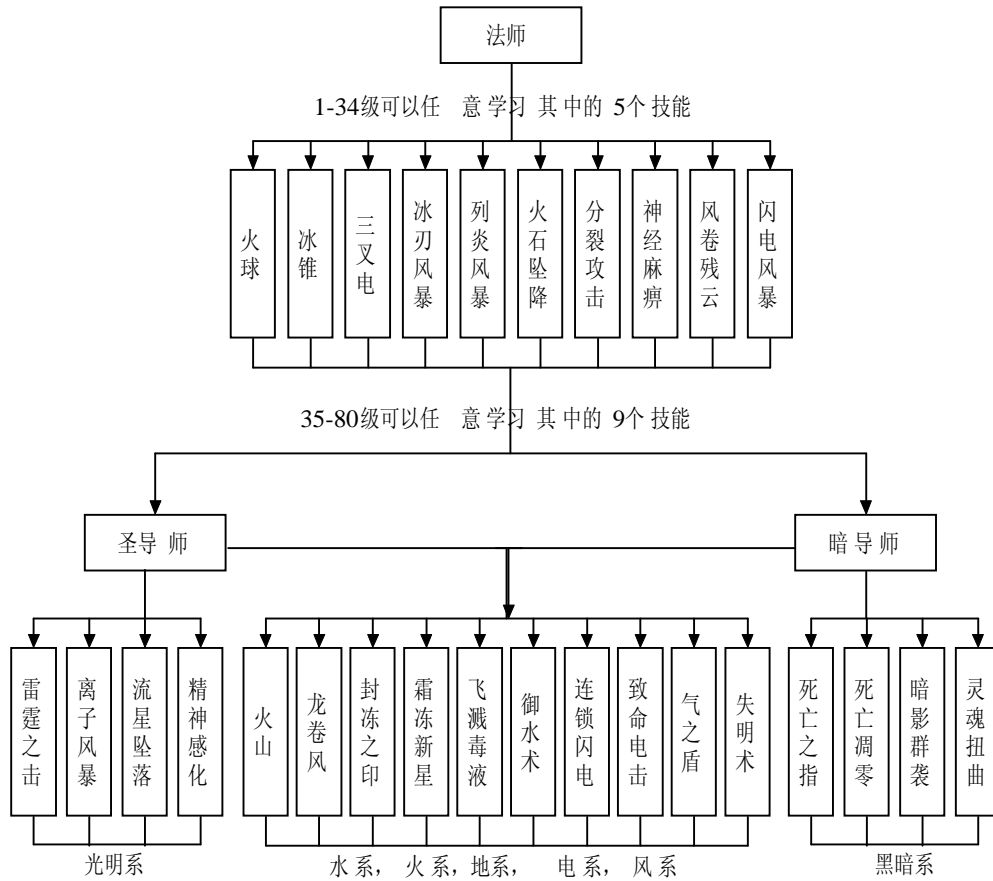
骑士职业技能树:



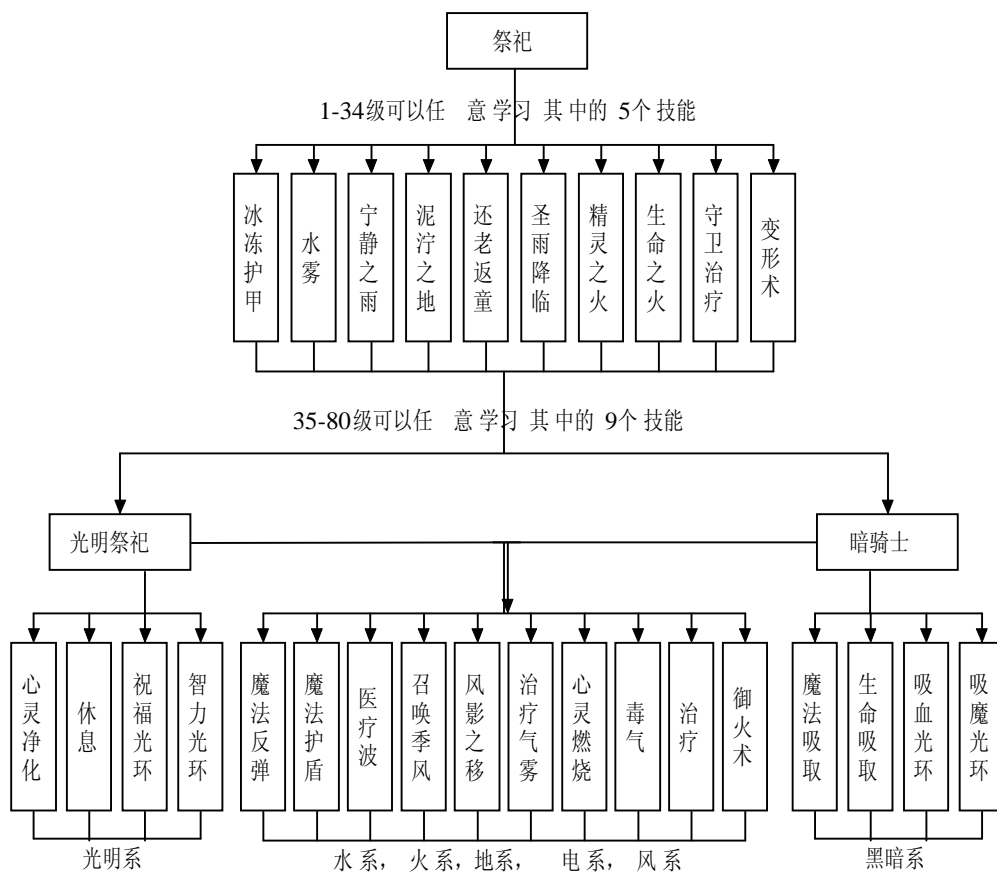
弓箭手职业技能树：



法师职业技能树：



祭祀职业技能树：



4.13.5 技能设计:

属性定义:

技能 ID:该技能的系统编号

技能名称:该技能在游戏中的名称

所属派系:该技能是属于哪个魔法系的

技能类型:该技能是主动技能（需要玩家操作才能施放）还是被动技能（不需要玩家操作就能施放）

所属职业:何种职业可以学习该技能

武器限制:施放该技能时需要持有什么武器

技能说明:该技能的简要描述

需要等级:学习该技能需要的等级

魔法消耗:施放该技能需要消耗多少 MP

攻击力 / 效果:施放该技能的作用和效果

作用时间:该技能的的效果持续的时间

施法时间:施放该技能所需要的准备时间

冷却时间:施放该技能的时间间隔限制

施放距离:距离目标多远时可以施放该技能

技能范围:该技能所能够作用的范围

附加属性:在其他特定条件下，该技能所产生的其他作用

动作 / 视觉效果:施放该技能时的动作和视觉效果

1. 光明系（16 种）:

[心灵净化](#)，[休息](#)，[神圣之光](#)，[雷霆之击](#)，[离子风暴](#)，[流星坠落](#)，[精神感化](#)，[先知之眼](#)，[灵魂呼唤](#)，[神圣护甲](#)，[亢奋](#)，[祝福光环](#)，[智力光环](#)，[斗气光环](#)，[耐力光环](#)，[驱散](#)。

心灵净化：

技能 ID	J0001
技能名称	心灵净化
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	恢复施法者 MP 的技能，使用后可在 60 秒内恢复施法者全部 MP。需要消耗 30 点 MP，如恢复过程中遭受攻击，则 MP 恢复会被中断。本技能只能作用于自己，不能对其他人施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	30 秒内恢复被施法者所有 HP
作用时间	30 秒
施法时间	0.2 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指，被施法者身体呈现出被微弱的不断闪烁的白色光芒包裹的视觉效果
备注	
遭受攻击会是作用效果中断	

休息：

技能 ID	J0002
技能名称	休息
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	恢复施法者 MP 的技能，在 60 秒内恢复施法者全部 HP，恢复过程中会遭到攻击时会被打断，需要消耗 50 点 MP，本技能只能作用于自己，不能对其他人施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	60 秒内恢复施法者所有 HP
作用时间	60 秒
施法时间	0.2 秒
冷却时间	5 秒
施放距离	0
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者身体呈现出被微弱的不断闪烁的黄色光芒包裹的视觉效果
备注	
遭受攻击会是作用效果中断	

神圣之光：

技能 ID	J0003
技能名称	神圣之光
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	圣骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	来自光明界的圣光，瞬间恢复被施放者（光明教徒）100 点 HP；如果被施放者是黑暗教徒，则瞬间对其造成 50 点 HP 的伤害。本技能不能对自己施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	瞬间恢复己方单位或友军 100 点 HP
作用时间	0 秒
施法时间	0.2 秒
冷却时间	4 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	如果对黑暗教会的成员施放，则瞬间消耗其 50 点 HP
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	将武器竖直的举过头顶，武器上闪过一道白色的光芒
备注	
不能对魔族怪物施放，也不能对自己施放	

雷霆之击：

技能 ID	J0004
技能名称	雷霆之击
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	圣导师
武器限制	无武器限制
技能说明	借助光明神灵的强大意志力，瞬间对被施放者造成 250 点伤害，是强大的单体杀伤技能。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 250 点 HP
作用时间	0 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	100 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	缓慢的举起手，手指突然向被攻击者指一下，指尖发出一道蓝色的能量束击向被攻击者
备注	
不能攻击己方单位和友军	

离子风暴：

技能 ID	J0005
技能名称	离子风暴
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	圣导师
武器限制	无武器限制
技能说明	借助光明神灵强大的意志力，将一定范围内的空气转变成具有强大杀伤力的带离子，对施放范围内的所有任何生物都造成每秒 50 点 HP 的伤害。是强大的群体杀伤技能。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	150
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 50 点 HP 的伤害
作用时间	10 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	25 秒
施放距离	5 米
技能范围	半径为 5 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双臂举起，口中念念有词，施法区域内出现大量白色的不断闪烁的粒子
备注	
也会对我军造成同样的伤害	

流星坠落：

技能 ID	J0006
技能名称	流星坠落
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	圣导师
武器限制	无武器限制
技能说明	召唤出一阵破坏力极强的流星雨，并控制所有高速坠落的流星砸向一定范围内的所有敌方单位，对其造成每秒 40 点的伤害。本技能不会对己方单位造成任何伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	135
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有敌对单位都造成每秒 40 点 HP 的伤害
作用时间	15 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	75 秒
施放距离	6 米
技能范围	半径为 6 米的圆形区域内的所有敌对的单位
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖不断的挥动，大量的流星从天而降，砸向施法区域内的敌对单位
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

精神感化：

技能 ID	J0007
技能名称	精神感化
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	圣导师
武器限制	无武器限制
技能说明	用精神力影响和控制敌方单位或中立生物，从而使其为己方战斗，本技能只对 40 级以下的生物起作用。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	控制 45 级以下的敌对单位或敌对 NPC
作用时间	6 秒
施法时间	5 秒
冷却时间	45 秒
施放距离	10 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双目紧闭，口中不停的念咒语
备注	
无	

先知之眼：

技能 ID	J0008
技能名称	先知之眼
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	能够看到隐形单位，并使敌对的隐形单位暴露在己方单位或友军的视野下。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使敌对的隐形单位暴露在己方单位和友军的视野下
作用时间	永久
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	以施法者为圆心，半径为 15 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
无	

灵魂呼唤：

技能 ID	J0009
技能名称	灵魂呼唤
所属派系	光明系
技能类型	主动类型
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	可以使已经在死亡状态下的己方单位或友军复活，但刚被复活的单位的 HP 只有满值时的 1/10；MP 只有满值时的 1/8。本技能不能对自己施放
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	复活一个处于死亡状态的友军
作用时间	0 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	3600 秒
施放距离	无
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双目紧闭，口中不停的念咒语，被施法者重新站立起来
备注	
不能对自己施放	

神圣护甲：

技能 ID	J0010
技能名称	神圣护甲
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	圣骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	暂时得到光明神灵的庇护，身体周围形成一层密不透风的圣甲，任何外界的攻击都无效（如施法者在施放神圣护甲之前已经中了冰冻或毒素等持续性伤害，则之前的持续性伤害还会继续下去）。本技只能对自己施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	65
攻击力 / 效果	此时任何外界攻击都对施法者无效
作用时间	15 秒
施法时间	0.2 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	0
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	将武器竖直的立于胸前，身体被金黄色的光芒（半透明）呈球状包裹
备注	

亢奋：

技能 ID	J0011
技能名称	亢奋
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	受到光明教义的鼓舞而变的十分亢奋，对战斗充满渴望。增加自身 20%的攻击力 / 效果和 35%的攻击速度，但因此受到的伤害将是正常情况下的 1.3 倍。本技能可以对任何己方单位和友军施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	增加自身 20%的攻击力和 35%的攻击速度
作用时间	45 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	此时受到的伤害将是正常情况下的 1.3 倍
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	眼睛变成红色，攻击速度加快
备注	
无	

祝福光环：

技能 ID	J0012
技能名称	祝福光环
所属派系	光明系
技能类型	被动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	为周围一定范围内的己方单位和友军进行祝福和祈祷，从而增加周围己方单位和友军的 HP 恢复速度。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	
攻击力 / 效果	加快作用范围内所有己方单位和友军 60% 的 HP 恢复速度
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米的鲜红色光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的鲜红色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

智力光环：

技能 ID	J0013
技能名称	智力光环
所属派系	光明系
技能类型	被动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	增加周围一定范围内的己方单位和友军的 MP 恢复速度。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	无
攻击力 / 效果	加快作用范围内所有己方单位和友军 60% 的 MP 恢复速度
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米的鲜红色光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的鲜红色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

斗气光环：

技能 ID	J0014
技能名称	斗气光环
所属派系	光明系
技能类型	被动技能
所属职业	圣骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	鼓舞周围的己方单位和友军的士气，增加周围一定范围内的己方单位和友军 8% 的攻击力 / 效果。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	增加周围技能作用范围内的所有己方单位和友军 8% 的攻击力
作用时间	
施法时间	直至光环消失
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米的金黄色光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的金黄色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

耐力光环：

技能 ID	J0015
技能名称	耐力光环
所属派系	光明系
技能类型	被动技能
所属职业	圣骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	加强周围的己方单位和友军的耐力，进而增加周围一定范围内的己方单位和友军 10%的攻击速度和 15%的移动速度。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	技能作用范围内的己方单位和友军 10%的攻击速度和 15%的移动速度
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米的亮红色光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的亮红色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

驱散：

技能 ID	J0016
技能名称	驱散
所属派系	光明系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	借助光明神灵的强大震慑力，对敌对单位进行恐吓和驱散，进而使其在一定时间内丧失战斗力。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	使被施法者不能进行攻击操作
作用时间	10 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	5 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指，被施法者身体变为半透明状
备注	
无	

2. 黑暗系（16 种）：

魔法吸取，生命吸取，死亡缠绕，死亡之指，暗影群袭，死亡凋零，灵魂扭曲，死亡透视，死亡召唤，死亡锁链，嗜血狂暴，吸血光环，吸魔光环，邪恶光环，狂热光环，催眠

魔法吸取：

技能 ID	J0017
技能名称	魔法吸取
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	借助黑暗力量制造出一束能量波,能够吸取敌对单位的 MP 或向己方单位和友军传递自身的 MP, 当向敌对单位使用该技能时, 则以每秒 5 点的速度吸取对方的 MP, 吸取的 MP 增加到施法者自己身上, 当自身 MP 已满, 或者对方 MP 为 0 时, 或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时, 技能施放中断; 当向己方单位或友军使用该技能时, 则以每秒 10 点的速度将自身的 MP 传递给对方, 传递的 MP 增加到对方身上, 当对方 MP 已满, 或者施法者 MP 为 0 时, 或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时, 技能施放中断. 如施放过程中施法者发生走动, 则技能也中断. 遭受攻击不会中断本技能的施放.
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	10
攻击力 / 效果	以每秒 5 点的速度吸取敌方单体的 MP, 吸取的 MP 增加到施法者自己身上
作用时间	直至敌方 MP 耗尽或施法者 MP 达到满值
施法时间	0.2 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	8 米
技能范围	除施法者外的所有其他单体
附加属性	如果对己方单位或友军施放, 则以每秒 10 点的速度将自身的 MP 传递给对方, 传递的 MP 增加到对方身上
美术设计参考	
技能动作	在施法者和被施法者之间出现一道蓝色的能量束
技能视觉效果	
备注	

当自身 MP 已满，或者对方 MP 为 0 时，或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时，技能施放中断；当向己方单位或友军使用该技能时，则以每秒 10 点的速度将自身的 MP 传递给对方，传递的 MP 增加到对方身上，当对方 MP 已满，或者施法者 MP 为 0 时，或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时，技能施放中断。如施放过程中施法者发生走动，则技能也中断。遭受攻击不会中断本技能的施放。

技能 ID	J0018
技能名称	生命吸取
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	借助黑暗力量制造出一束能量波,能够吸取敌对单位的 HP 或向己方单位和友军传递自身的 HP, 当向敌对单位使用该技能时, 则以每秒 15 点的速度吸取对方的 HP, 吸取的 HP 增加到施法者自己身上, 当自身 HP 已满, 或者对方 HP 为 1 时, 或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时, 技能施放中断; 当向己方单位或友军使用该技能时, 则以每秒 20 点的速度将自身的 HP 传递给对方, 传递的 HP 增加到对方身上, 当对方 HP 已满, 或者施法者 HP 为 1 时, 或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时, 技能施放中断。如施放过程中施法者发生走动, 则技能也中断。遭受攻击不会中断本技能的施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	10
攻击力 / 效果	以每秒 15 点的速度吸取对方的 HP, 吸取的 HP 增加到施法者自己身上
作用时间	直至敌方 MP 耗尽或施法者 MP 达到满值
施法时间	0.2 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	8 米
技能范围	除施法者外的所有其他单体
附加属性	当向己方单位或友军使用该技能时, 则以每秒 20 点的速度将自身的 HP 传递给对方, 传递的 HP 增加到对方身上
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	在施法者和被施法者之间出现一道红色的能量束
备注	

当自身 HP 已满，或者对方 HP 为 0 时，或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时，技能施放中断；当向己方单位或友军使用该技能时，则以每秒 10 点的速度将自身的 HP 传递给对方，传递的 HP 增加到对方身上，当对方 HP 已满，或者施法者 HP 为 0 时，或者被技能作用的双方之间的距离超过施放距离时，技能施放中断。如施放过程中施法者发生走动，则技能也中断。遭受攻击不会中断本技能的施放。

技能 ID	J0019
技能名称	死亡缠绕
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	暗骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	借助黑暗之力放出一个能在身体周围高速旋转缠绕的能量团。当对黑暗教徒施放时，瞬间恢复其 100 点 HP；当对除黑暗教徒之外的其他任何生物施放时，对其造成 50 点 HP 的伤害。本技能不能对自己施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	瞬间恢复己方单位或友军 100 点 HP
作用时间	0 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	4 秒
施放距离	6 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	如果对光明教会的成员施放，则瞬间消耗其 50 点 HP
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用武器向前甩出一团暗绿色的能量团，能量团飞行到达目标身体后技能生效
备注	
不能对魔族怪物施放，也不能对自己施放	

技能 ID	J0020
技能名称	死亡之指
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	暗导师
武器限制	无武器限制
技能说明	借助黑暗神灵强大的黑暗之力，制造出一束杀伤力极大的能量波。对任何非黑暗教会的人瞬间造成 250 点 HP 的伤害，是强大的单体杀伤技能。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 250 点 HP
作用时间	0 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	100 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	缓慢的举起手，手指突然向被攻击者指一下，指尖发出一道暗红色的能量束击向被攻击者
备注	
不能攻击己方单位和友军	

技能 ID	J0021
技能名称	死亡凋零
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	暗导师
武器限制	无武器限制
技能说明	控制强大的黑暗力量在一定范围内制造出破坏力极强的暗流，对该范围内的任何生物都造成每秒 50 点 HP 的伤害，是强大的群体杀伤技能。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	150
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 50 点 HP 的伤害
作用时间	10 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	25 秒
施放距离	5 米
技能范围	半径为 5 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双臂举起，口中念念有词，施法区域内出现大量黑色的不断流动的粒子
备注	
也会对我军造成同样的伤害	

技能 ID	J0022
技能名称	暗影群袭
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	暗导师
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定范围内召唤出一群黑暗幽灵进行暗袭，对该范围内的所有敌对单位都瞬间造成 60 点伤害，之后有每秒 20 点的持续性害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	135
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有敌对单位瞬间都造成 60 点 HP 的伤害
作用时间	15 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	75 秒
施放距离	6 米
技能范围	半径为 6 米的圆形区域内的所有敌对的单位
附加属性	附带每秒 20 点 HP 的伤害
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指，施法范围内的所有敌对单位的头顶都出现一个黑色的小幽灵
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0023
技能名称	灵魂扭曲
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	暗导师
武器限制	无武器限制
技能说明	借助黑暗神灵强大的意志力，将黑暗教会的教义直接注入到被施法者头脑中，使其思想和灵魂都被严重扭曲，从而迫使其为己方战斗，直至死亡。本技能不能对光明教徒施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	能够永久控制 35 级以下的敌对 NPC 直至其死亡
作用时间	永久
施法时间	5 秒
冷却时间	45 秒
施放距离	10 米
技能范围	35 级以下的敌对 NPC
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 觉效果	双目紧闭，口中不停的念咒语
备注	
无	

技能 ID	J0024
技能名称	死亡透视
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	借助空气中的黑暗场，能够发现任何隐形的单位，使其暴露在所有己方单位和友军的视野下。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使敌对的隐形单位暴露在己方单位和友军的视野下
作用时间	永久
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	以施法者为圆心，半径为 15 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
无	

技能 ID	J0025
技能名称	死亡召唤
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	控制空气中和地底残存的呈游离状态的亡灵的意识，并将这些残缺的意识组合起来，从而召唤出一个已经死亡的己方单位或友军为已方战斗，被召唤出的单位是无敌状态的，但该单位会在 50 秒后自动消失。本技能施放的一个条件是附近必须有已经战死的己方单位或友军。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	召唤出一个已经死亡的己方单位或友军为已方战斗，被召唤出的单位是无敌状态的，但该单位会在 50 秒后自动消失
作用时间	50 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	3600 秒
施放距离	无
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双目紧闭，口中不停的念咒语，被施法者重新站立起来
备注	
附近必须有已经战死的己方单位或友军。	

技能 ID	J0026
技能名称	死亡锁链
所属派系	黑暗系
技能类型	被动技能
所属职业	暗骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	与死亡神灵签定契约，用暗物质将被施放者的肉体 and 灵魂链接起来。被死亡锁链锁定的每个单位在遭受攻击时，会将其受到的伤害平均地分散给其他被锁定的单位。本技能只能对己方单位和友军施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	使被死亡锁链锁住的（施放一次最多可以锁住最多 4 个单位）每一个己方单位和友军所受的 HP 的伤害值平均分配到每个被死亡锁链锁住的单位上
作用时间	45 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	4 米
技能范围	施法范围内距离施法者最近的 4 个单位（还没有被死亡锁链作用的单位）
附加属性	
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	一道能够跳跃的能量波，在距离施法者最近的 4 个单位身上跳跃传递，死亡锁链作用的每个单位身体周围都有一个暗红色的小球在围绕转动
备注	
当其中一个被死亡锁链作用的单位死亡，无敌或 HP=1 时，则这个单位不会在分担其他被作用者所受的伤害值。	

技能 ID	J0027
技能名称	嗜血狂暴
所属派系	黑暗系
技能类型	被动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	使被施放者在看到自己的血时会变的非常兴奋和狂暴，从而使被施放者在遭受攻击后会变的异常狂暴，自身的攻击速度增加 40%，移动速度增加 15%
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	自身的攻击速度增加 40%，移动速度增加 15%
作用时间	45 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	眼睛变成红色，攻击速度加快
备注	
无	

技能 ID	J0028
技能名称	吸血光环
所属派系	黑暗系
技能类型	被动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定范围内的空气中制造出诡异的能够偷取敌对单位的 HP 的暗物质，使被吸血光环笼罩的己方单位和友军把自身对敌方造成的 HP 伤害值的 5%转化为自身的 HP。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使被作用范围内的的己方单位和友军把自身对敌方造成的 HP 伤害值的 5%转化为自身的 HP
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米紫色的光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的紫色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

技能 ID	J0029
技能名称	吸魔光环
所属派系	黑暗系
技能类型	被动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定范围内的空气中制造出诡异的能够偷取敌对单位的 MP 的暗物质，使被吸魔光环笼罩的己方单位和友军把自身对敌方造成的 HP 伤害值的 5%转化为自身的 MP。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使被作用范围内的的己方单位和友军把自身对敌方造成的 MP 伤害值的 5%转化为自身的 MP
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 11 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米暗蓝色的光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 2 米的暗蓝色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

技能 ID	J0030
技能名称	邪恶光环
所属派系	黑暗系
技能类型	被动技能
所属职业	暗骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	利用黑暗神灵的强大意志力，使黑暗教徒更加忠诚于黑暗教会，从而增加被邪恶光环笼罩的己方单位和友军 8% 的攻击力 / 效果。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	
攻击力 / 效果	增加技能作用范围内的所有己方单位和友军 8% 的攻击力
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米黑黄色光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的黑黄色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

技能 ID	J0031
技能名称	狂热光环
所属派系	黑暗系
技能类型	被动技能
所属职业	暗骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	加强周围的己方单位和友军对黑暗教义的信仰度，进而增加周围一定范围内的己方单位和友军 10%的攻击速度和 15%的移动速度。本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	增加技能作用范围内的己方单位和友军 10%的攻击速度和 15%的移动速度
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	半径 10 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米的暗红色光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的暗红色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

技能 ID	J0032
技能名称	催眠
所属派系	黑暗系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	借助强大的黑暗力量，控制空气中的黑暗寒流，直接将寒气注入被施法者的脑神经中枢，被施法者将突然感觉到一阵强烈的睡意，从而被强制睡眠 10 秒，期间不能进行任何行动，遭到攻击时（包括友军的攻击）会立即恢复正常状态。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	60
攻击力 / 效果	被施法者不能进行任何操作
作用时间	10 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	50 秒
施放距离	5 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指，被施法者呈现静止状态，头顶出现“z..Z...”
备注	
被施法者在遭受攻击时会使用效果中断	

3. 水系（16种）:

冰锥，冰冻之箭，冰刃风暴，霜冻新星，冰冻护甲，封冻，冰冷之刃，水雾，宁静之雨，急冻箭

技能 ID	J0033
技能名称	冰刃风暴
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	用意念在一定范围内制造出大量高速飞行的锋利冰刀，对该范围内的所有生物都造成每秒 30 点 HP 的伤害，是强大的群体攻击技能。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 30 点 HP 的伤害
作用时间	5 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径 4 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内出现大量高速飞行的细小的刀状冰体
备注	
也会对我友军造成同样的伤害	

技能 ID	J0034
技能名称	霜冻新星
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	对某一敌方单位放出一团极其冰冷的冰霜，瞬间对其造成 100 点 HP 的伤害，减缓其 40% 的移动速度（持续 3 秒），并且击中目标后会呈现星状溅射，对其周围一定范围内的所有生物造成 40 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	瞬间消耗被攻击者 100 点 HP，并降低其 40% 的移动速度
作用时间	3 秒
施法时间	4 秒
冷却时间	135 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体和周围半径 1 米的圆形区域内的所有生物
附加属性	对周围半径 1 米的圆形区域内的所有生物都造成 50 点 HP 的伤害
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖用力一指，放出一团冰霜进行攻击，被攻击者呈现出被霜冻的视觉效果
备注	
贱射会对周围的己方单位和友军也造成伤害	

技能 ID	J0035
技能名称	冰冻护甲
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在被施法者身体周围形成一层致密的冰霜护甲,增加其 30 点防御力,并且对周围正在攻击被施法者的近身攻击者造成每秒 5 点的伤害和减缓其 20% 的移动速度。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	增加被施法者 30 点防御力
作用时间	20 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	5 秒
施放距离	6 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	对周围正在攻击被施法者的近身攻击者造成每秒 5 点的伤害和减缓其 20% 的移动速度。
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指, 被施法者身体被一层冰霜包裹起来 (半透明状)
备注	
无	

技能 ID	J0036
技能名称	封冻之印
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	用能够封冻一切生物的封冻之冰将被施法者完全封冻住，使其不能进行任何行动，并且造成每秒 20 点的持续性冰冻伤害，持续时间 6 秒钟。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	使被攻击者在 10 秒内不能进行任何操作
作用时间	10 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	75 秒
施放距离	8 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 8 米的圆形区域
附加属性	每秒 10 点 HP 的持续性伤害
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，被攻击者被一个方体冰块完全封冻住，被攻击者保持封冻前的动作
备注	
无	

技能 ID	J0037
技能名称	冰冷之刃
所属派系	水系
技能类型	被动技能
所属职业	圣骑士/暗骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	控制具有灵性的终极寒气，使其附着在被施法者的兵器上，从而使 得被施法者进行物理攻击时附加有每次 15 点的冰冻伤害和降低被攻 击者 10%的攻击速度和移动速度。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	每进行一次物理攻击，附加有 15 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	所有遭受物理攻击的敌对单位
附加属性	降低被攻击者 10%的攻击速度和移动速度
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	攻击时施法者的武器上带有冰霜效果，被攻击者身体也会呈现被冰 冻的视觉效果
备注	
无	

技能 ID	J0038
技能名称	冰锥
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	用意念形成一个锋利的锥状冰体，将其抛出对敌人进行远程攻击。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	5
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 10 点 HP，并在 3 秒内减缓被攻击者 30%的移动速度
作用时间	3 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	1 秒
施放距离	10 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	伸出右手，掌心朝上，在手心逐渐形成一个锋利的冰锥（长 0.08 米），然后将其用力抛出
备注	
无	

技能 ID	J0039
技能名称	冰冻之箭
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	射出一支头部带有终极寒冰的箭，能够瞬间对敌人造成 100 点 HP 的伤害，并减缓其 20% 的移动速度，持续时间 2 秒。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	对被攻击者造成 30 点 HP 的伤害
作用时间	2 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	30 秒
施放距离	8 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	并减缓其 20% 的移动速度，持续时间 2 秒。
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	射出一支呈现冰冻视觉效果的箭，被攻击者呈现被冰冻的视觉效果
备注	
无	

技能 ID	J0040
技能名称	水雾
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定范围内制造出一阵水雾，使该区域内的敌对方暂时丧失战斗力，并且移动速度下降 30%，当水雾消失或敌方单位移动至水雾区域外时，其战斗力和移动速度恢复正常。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	60
攻击力 / 效果	使作用区域内的所有的敌方单位丧失不能进行攻击操作
作用时间	5 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	45 秒
施放距离	3 米
技能范围	半径为 3 米的圆形区域内的所有敌对的单位
附加属性	降低被作用的敌方单位 30%的攻击力
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内出现半透明状的水雾
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0041
技能名称	宁静之雨
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内呼唤出一阵充满魔法能量的雨水，以每秒 15 点的速度恢复该区域内的己方单位和友军的 MP，持续 30 秒。施放过程中如果施法者遭受攻击，则该技能会被中断；如果被施法者遭受攻击，则自身的 MP 恢复不会被中断。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	80
攻击力 / 效果	以每秒 15 点的速度恢复作用区域内的所有己方单位和友军的 MP
作用时间	30 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径为 4 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双臂举起，口中念念有词，施法区域内出现大量不断下落的蓝色的雨粒
备注	
施放过程中如果施法者遭受攻击，则该技能会被中断；如果被施法者遭受攻击，则自身的 HP 恢复不会被中断。	

技能 ID	J0042
技能名称	泥泞之地
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在地面上制造出一片泥泞不堪的区域，使该区域内的敌对单位的移动速度减缓 80%，并且攻击速度减慢 20%
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	65
攻击力 / 效果	减缓作用区域内的所有敌对的单位 80%的移动速度
作用时间	5 米
施法时间	3 秒
冷却时间	85 秒
施放距离	3 米
技能范围	半径为 3 米的圆形区域内的所有敌对的单位
附加属性	并减缓其 20%的攻击速度
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内的地面呈现泥泞的视觉效果
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0043
技能名称	还老返童
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	能够以每秒 7 点的速度持续地恢复被施放者的 HP，直至满值。恢复过程中，如果被施放者遭受攻击，则 HP 恢复被打断。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	以每秒 7 点的速度恢复被作用的己方单位和友军的 HP 直至满值
作用时间	截止被施法者 HP 为满值或被中断时停止
施法时间	1 秒
冷却时间	20 秒
施放距离	6 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向被施法者一指，被施法者身上出现很微弱的缓慢闪烁的黄色光芒
备注	
被施法者遭受攻击时，作用效果会消失	

技能 ID	J0044
技能名称	圣雨降临
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内呼唤出一阵充满生命之水的雨，以每秒 15 点的速度恢复该区域内的己方单位和友军的 HP，持续 30 秒。施放过程中如果施法者遭受攻击，则该技能会被中断；如果被施法者遭受攻击，则自身的 HP 恢复不会被中断。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	80
攻击力 / 效果	以每秒 15 点的速度恢复作用区域内的所有己方单位和友军的 HP
作用时间	30 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径为 4 米的圆形区域内的所有己方单位和友军
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双臂举起，口中念念有词，施法区域内出现大量不断下落的白色的雨粒
备注	
施放过程中如果施法者遭受攻击，则该技能会被中断；如果被施法者遭受攻击，则自身的 HP 恢复不会被中断。	

技能 ID	J0045
技能名称	急冻箭
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	在箭矢或弓弹上增加冰冻伤害，并冻结住你的敌人
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	使被攻击者在 3 秒内不能进行任何操作
作用时间	3 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	射出一支有冰冻视觉效果的箭，被攻击者呈现被冰冻的视觉效果，完全静止
备注	
无	

技能 ID	J0046
技能名称	飞溅毒液
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	抛出大量毒液，攻击一定区域内的敌人
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	对施法区域内的所有敌对单位造成每秒 20 点 HP 的伤害
作用时间	10 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	35 秒
施放距离	3 米
技能范围	半径为 3 米的圆形区域内的所有敌对的单位
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内出现大量绿色的液滴
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0047
技能名称	御水术
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	使被施法者对水系魔法完全免疫
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	25
攻击力 / 效果	使被施法者对水系魔法完全免疫
作用时间	60 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向被施法者一指，被施法者身上出现很微弱的缓慢闪烁的蓝色光芒
备注	
无	

技能 ID	J0048
技能名称	治疗
所属派系	水系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	以每秒 20 点的速度恢复被施法者的 HP 直至满值
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	25
攻击力 / 效果	以每秒 20 点的速度恢复被施法者的 HP 直至满值
作用时间	截止被施法者 HP 为满值或被中断时停止
施法时间	1 秒
冷却时间	10 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向被施法者一指，被施法者身上出现很微弱的缓慢闪烁的白色光芒
备注	
遭受攻击会使作用效果中断	

4. 火系（16种）:

火球，灼热之箭，列炎风暴，火石坠降，火焰风衣，心灵燃烧，烈火之刃，火山，火焰呼吸，精灵之火，火焰隔墙，法力燃烧，爆炸攻击，粉碎之箭，生命之火

技能 ID	J0049
技能名称	列炎风暴
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内制造出破坏力极其强大的烈火，甚至使该区域内的大地都处于燃烧状态，对在该区域内的所有生物都造成每秒 40 点 HP 的伤害。是强大的群体杀伤技能。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 35 点 HP 的伤害
作用时间	4 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径为 4 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内出现大量高速飞行的细小的刀状冰体
备注	
也会对友军造成同样的伤害	

技能 ID	J0050
技能名称	火石坠降
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内召唤出大量有很强破坏力的烈火之石，对该区域内的所有生物都造成每秒 30 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有敌对单位都造成每秒 25 点 HP 的伤害
作用时间	6 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	30 秒
施放距离	5 米
技能范围	半径为 5 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内出现大量从天而降的半径为 0.03 米的燃烧状态的石块
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0051
技能名称	火焰风衣
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	圣骑士/暗骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	利用大自然中的灵性之火在被施法者身体周围形成一层火焰，将其身体包裹在里面，对其周围的近身攻击者造成每秒 10 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 10 点 HP 的伤害
作用时间	25 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	1.2 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 1.2 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者身体周围被火焰包围起来（半透明）
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0052
技能名称	心灵燃烧
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	控制一种极其可怕的心灵之火，可以燃烧被施法的心灵，使其在 25 秒内不能施放任何魔法和技能（不包括被动技能），并对其造成每秒 20 点 MP 的持续性伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	使被施法者在 25 秒内不能施放任何主动性技能
作用时间	25 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	5 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	并对其造成每秒 20 点 MP 的持续性伤害。
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，被攻击者身上呈现有淡蓝色的火焰在环绕的视觉效果
备注	
不能对己方单位和友军施放	

技能 ID	J0053
技能名称	烈火之刃
所属派系	火系
技能类型	被动技能
所属职业	骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	控制大自然中的灵性之火，使其附着在被施法者的兵器上，从而使 得被施法者进行物理攻击时附加有每次 20 点的火焰伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	无
攻击力 / 效果	每进行一次物理攻击，对其造成 20 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	所有遭受物理攻击的敌对单位
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	攻击时施法者的武器上带有火焰
备注	
无	

技能 ID	J0054
技能名称	火山
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	控制地底深处的炙热岩浆，在一定区域内制造出一座喷射岩浆的火山，对该区域内的所有生物都造成每秒 25 点 HP 的伤害，并降低其 20% 的移动速度。持续时间 10 秒。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	80
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 25 点 HP 的伤害
作用时间	10 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	5 米
技能范围	半径为 5 米的圆形区域
附加属性	降低其 20% 的移动速度
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法区域内出现一个正在喷发的火山
备注	
也会对我军造成同样的伤害	

技能 ID	J0055
技能名称	火球
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	用意念搓出一个有一定破坏力的火球，将其抛出，从而对敌对单位进行远程攻击。本技能只能对单体施放。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	5
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 15 点 HP
作用时间	无
施法时间	3 秒
冷却时间	1 秒
施放距离	10 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	两手不断的来回搓（双手并不接触），形成一个半径 0.07 米的火球，用力将其抛出
备注	
不能攻击己方单位和友军	

技能 ID	J0056
技能名称	灼热之箭
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	射出一支威力巨大的火箭，瞬间对敌方单位造成 60 点 HP 的伤害。本技能只能对敌方单体施放。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	对被攻击者造成 60 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	1 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	射出一支呈现火焰视觉效果的箭，被攻击者呈现被火烧（持续一秒）的视觉效果
备注	
无	

技能 ID	J0057
技能名称	火焰呼吸
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	从口中喷出一团烈火，对被火焰击中所有敌方单位瞬间造成 40 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 40 点 HP
作用时间	无
施法时间	0.5 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	5 米
技能范围	半径 5 米，弧度为 60 度的扇形
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	头向前伸，喷出火焰（呈扇形）
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0058
技能名称	精灵之火
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	来自大自然中的灵性之火，能够附着在被施法者的身上的衣服上燃烧，甚至坚硬的铠甲也会被它燃烧，从而是被施法者丧失 80%的防御力。持续时间 30 秒。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	使被作用的敌方单位丧失 80%的防御力
作用时间	30 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	35 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，被攻击者身上呈现有零星的火焰在燃烧的视觉效果
备注	
不能对己方单位和友军施放	

技能 ID	J0059
技能名称	火焰隔墙
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	用烈火在空气中制造出一堵火焰隔墙，当任何生物穿越该火焰墙时，会被降低 80% 的移动速度，并造成每秒 10 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	60
攻击力 / 效果	用烈火在空气中制造出一堵火焰隔墙，当任何生物穿越该火焰墙时，会被降低 80% 的移动速度，并造成每秒 10 点 HP 的伤害。
作用时间	20 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	100 秒
施放距离	无
技能范围	长 4 米厚 2 米高 1 米的长方体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，施法区域内出现一个块长 4 米厚 2 米高 1 米的火焰形成的墙体
备注	
无	

技能 ID	J0060
技能名称	法力燃烧
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	向被施法者放出一束能够燃烧对方 MP 的火焰，瞬间燃烧掉其 100 点 MP.
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	15
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 100 点 MP
作用时间	1 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	4 秒
施放距离	4 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	身体直立，从胸前发出一束黄色的能量束射向被攻击者
备注	
不能攻击己方单位和友军	

技能 ID	J0061
技能名称	御火术
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	使被施法者对火系魔法完全免疫
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	45
攻击力 / 效果	使被施法者对火系魔法完全免疫
作用时间	60 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	4 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，被攻击者身上呈现有被红色光芒包裹的视觉效果
备注	
遭受攻击不会使作用效果中断	

粉碎之箭：

技能 ID	J0062
技能名称	粉碎之箭
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	向敌方单位发射一支击中目标后会爆炸的箭，瞬间对其造成 50 点 HP 的伤害，并且对其周围的单位（包括己方单位和友军）造成 20 点 HP 的爆炸伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	对被攻击者造成 40 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	3 秒
冷却时间	70 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	对其周围直径 1 米的圆形区域内的的单位（包括己方单位和友军）造成 20 点 HP 的爆炸伤害
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	射出一支燃烧的箭，被攻击者呈现被爆炸的视觉效果
备注	
无	

技能 ID	J0063
技能名称	生命之火
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	向己方单位或友军施放出自然界的生命之火，在 2 秒内恢复其 60 点 HP。中途遭受攻击不会使 HP 恢复中断。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	25
攻击力 / 效果	2 秒内恢复被施法者 60 点 HP
作用时间	2 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	10 秒
施放距离	6 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，被攻击者身上呈现有非常温和的火焰在环绕的视觉效果
备注	
被施法者遭受攻击时，作用效果不会消失	

技能 ID	J0064
技能名称	自爆
所属派系	火系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	以瞬间消耗自身 90 点 HP 的代价换取被攻击者 120 点 HP 的损耗
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	瞬间消耗被攻击者 120 点 HP
作用时间	无
施法时间	2 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	1.5 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 1.5 米的圆形区域
附加属性	施法者自身损失 90 点 HP
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者身体呈现爆炸的视觉效果，被攻击者呈现被爆炸的视觉效果
备注	
施法过程不会被中断	

5. 地系（16种）：

震荡波，战争践踏，重生，奋力一击，格挡，闪避，泥泞之地，诱捕，守卫治疗，尖刺盔甲，技能组合，挑衅，咆哮，抗性皮肤，变形术，恐惧嚎叫

技能 ID	J0065
技能名称	震荡波
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	制造出一阵沿一条直线方向前进的震荡波，对位于这个方向上的所有敌对单位瞬间都造成 40 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	15
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 40 点 HP
作用时间	无
施法时间	0.5 秒
冷却时间	3 秒
施放距离	6 米
技能范围	米宽，6 米长的矩形
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用武器用力向前方一挥
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0066
技能名称	战争践踏
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	重击地面，对周围一定区域内的所有敌对单位瞬间造成 20 点 HP 的伤害，并使其在 3 秒内处于眩晕状态，不能进行任何操作。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	20
攻击力 / 效果	消耗被攻击者 20 点 HP
作用时间	3 秒
施法时间	0.3 秒
冷却时间	7 秒
施放距离	3 米
技能范围	半径为 3 米的圆形区域
附加属性	被攻击者在 3 秒内处于眩晕状态，不能进行任何操作
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	使劲用脚跺一下地面，作用区域内的地面出现裂缝
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0067
技能名称	重生
所属派系	地系
技能类型	被动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	当玩家死亡后，立即在原地复活，并且 HP 和 MP 都恢复满值。如果在该技能的冷却时间内死亡，则不会复活。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	当玩家死亡后，立即在原地复活，并且 HP 和 MP 都恢复满值
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	7200 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	死亡后重新站立起来
备注	
无	

技能 ID	J0068
技能名称	奋力一击
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	用尽全身力气打出一记重击，瞬间对被攻击的单位造成 100 点 HP 的伤害，并且使其在 5 秒内处于眩晕状态，不能进行任何操作。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	45
攻击力 / 效果	瞬间消耗被攻击者 100 点 HP
作用时间	5 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	1 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	被攻击者在 5 秒内处于眩晕状态，不能进行任何操作
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用武器用力向前方横扫一下
备注	
不能攻击己方单位和友军	

技能 ID	J0069
技能名称	格挡
所属派系	地系
技能类型	被动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	给予施法者 20%的几率将对方的物理攻击挡回去（即对方的攻击被打回到自己身上，对自己造成伤害），本技能对魔法攻击无效（魔法攻击不能格挡，遵循《龙与地下城》规则）。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	与被格挡回去物理攻击的伤害值相同
作用时间	无
施法时间	永久
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	无
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用武器迅速向前挥挡一下
备注	
20%的几率将敌人的物理攻击挡回去（使攻击伤害施加到攻击者自己的身上）	

技能 ID	J0070
技能名称	闪避
所属派系	地系
技能类型	被动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	给予施法者 30%的几率躲避掉对方的物理攻击，本技能对魔法攻击无效（魔法攻击不能躲避，遵循《龙与地下城》规则）。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	30%的几率躲避掉对方的物理攻击
作用时间	永久
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	无
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	身体迅速向侧方闪躲一下
备注	
30%的几率躲避掉敌人的物理攻击	

技能 ID	J0071
技能名称	挑衅
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	大声喊叫，向周围的敌方单位发出挑衅，使施法者周围一定区域内的所有敌方单位都被迫主动攻击该施法者，或使施法者周围一定区域内的所有敌方单位都立即放弃对其他玩家的攻击而转为攻击该施法者。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	25
攻击力 / 效果	使作用范围内的所有敌方单位都被迫主动攻击该施法者，或使施法者周围一定区域内的所有敌方单位都立即放弃对其他玩家的攻击而转为攻击该施法者。
作用时间	30 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	2 秒
施放距离	8 米
技能范围	半径为 8 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	大声喊叫，头向前伸，做鬼脸
备注	
无	

技能 ID	J0072
技能名称	诱捕
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	向某一敌方单位（包括空中的飞行单位）抛出一张大网将其困住，使其在 10 秒内不能移动，但其他操作不受影响。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	15
攻击力 / 效果	被本技能攻击的单位只是不能移动，其他操作不受
作用时间	10 秒
施法时间	0.8 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	10 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用力向目标抛出一张大网，网在空中飞行时逐渐张大
备注	
被本技能攻击的单位只是不能移动，其他操作不受；不能对友军施放	

技能 ID	J0073
技能名称	守卫治疗
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在地上插立一根刻有祝福符文的木棒，能够以每秒 10 点的速度恢复周围一定范围内的所有己方单位或友军的 HP，持续时间 60 秒，正在恢复 HP 的玩家遭受攻击时不会使其 HP 恢复中断，但木棒遭受攻击后将立即消失，木棒消失后周围己方单位和友军的 HP 恢复将中断。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	以每秒 10 点的速度恢复作用区域内的所有己方单位和友军的 HP
作用时间	60 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径为 4 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用手向地上扔出一个半径为 0.2 米，高为 1 米的刻有符文的木棒，作用区域内的所有己方单位和友军的身体上呈现出微弱的不断闪烁的红色光芒
备注	
正在恢复 HP 的玩家遭受攻击时不会使其 HP 恢复中断，但木棒遭受攻击后将立即消失，木棒消失后周围己方单位和友军的 HP 恢复将中断。	

技能 ID	J0074
技能名称	尖刺盔甲
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	使施法者身上的铠甲带有尖刺，从而增加其 30%的防御力并且给予其 10%的几率对正在攻击（近身物理攻击）该施法者的单位造成 20 点伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	10%的几率对近身的物理攻击者造成 20 点 HP 的伤害
作用时间	永久
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	无
附加属性	增加施法者 30%的防御力
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
无	

技能 ID	J0075
技能名称	牺牲
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	使施法者以生命为代价增加伤害和准确性
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	每攻击一次，损失自身 5 点 HP，但攻击力增加 10 点
作用时间	20 秒
施法时间	无
冷却时间	45 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
施法者 HP 小于 5 时，技能中断	

技能 ID	J0076
技能名称	致命打击
所属派系	地系
技能类型	被动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	给予施法者 30%的几率对被攻击者造成 2 倍的伤害
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	无
攻击力 / 效果	给予施法者 30%的几率对被攻击者造成 2 倍的伤害
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
无	

技能 ID	J0077
技能名称	咆哮
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	一声强有力的咆哮，增加周围一定区域内的己方单位和友军 25% 的攻击力 / 效果，持续时间 60 秒。作用效果不会因为遭受攻击而被中断。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	20
攻击力 / 效果	增加作用范围内的所有己方单位和友军 25% 的攻击力
作用时间	60 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	10 秒
施放距离	7 米
技能范围	半径为 7 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	双臂举起，一声振呼
备注	
无	

技能 ID	J0078
技能名称	抗性皮肤
所属派系	地系
技能类型	被动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	使技能拥有者的皮肤具有较强的抵抗魔法攻击的能力，减少自己遭受的魔法攻击的 25% 的伤害。本技能只能降低对自身的魔法攻击伤害，对没有直接伤害的魔法攻击不产生作用，如变形，眩晕等不能直接构成伤害的魔法攻击。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使自身受到的魔法伤害降低 25%
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
无	

技能 ID	J0079
技能名称	变形术
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	来自远古时期的神秘咒语，能够将被施法者变成一只青蛙，使其不能进行除了移动以外的任何操作，持续时间 10 秒。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	被施法者不能进行除移动外的任何操作
作用时间	10 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	5 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，被攻击者变成一直小青蛙
备注	
作用效果不会被中断	

技能 ID	J0080
技能名称	恐惧嚎叫
所属派系	地系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	发出极其恐怖的嚎叫声，使周围一定区域内的敌对单位心惊胆颤，降低其 20%的攻击力 / 效果，持续时间 60 秒，作用效果不会因为遭受攻击而被中断。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	使作用范围内的所有敌方单位的攻击力下降 20%
作用时间	60 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	6 米
技能范围	半径为 6 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	张开大口，发出恐怖的嚎叫声
备注	
无	

6. 电系（16种）:

闪电风暴，三叉电，闪电护盾，神经麻痹，闪电之刃，魔法反弹，电击，医疗波，静电隔墙

技能 ID	J0081
技能名称	闪电风暴
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	控制强大的雷电，使一定区域内的所有生物都会遭受闪电攻击，对该区域内的所有生物都造成每秒 25 点 HP 的伤害，并降低其 10% 的移动速度。是强大的群体杀伤技能。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 25 点 HP 的伤害
作用时间	6
施法时间	3 秒
冷却时间	45 秒
施放距离	5 米
技能范围	半径为 5 米的圆形区域
附加属性	减缓其 10% 的移动速度
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内大量不断闪烁的雷电
备注	
也会对友军造成同样的伤害	

技能 ID	J0082
技能名称	三叉电
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	<p>向距离施法者最近的三个敌方单位分别发出三束闪电，对每个被攻击者都瞬间造成 40 点 HP 的伤害。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如果施法者施放本技能时，其施法范围内只有 1 个敌方单位，则只会放出 1 束闪电攻击该敌方单位； 2. 如果施法范围内只有 2 个敌方单位，则只会放出 2 束闪电分别攻击这 2 个敌方单位； 3. 如果施法范围内只有 3 个敌方单位，则会放出 3 束闪电分别攻击该敌方单位； 4. 如果施法范围内有多于 3 个以上的敌方单位，则会放出 3 束闪电分别攻击距离施法者最近的 3 个敌方单位。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	10
攻击力 / 效果	每一道闪电都能造成 10 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	2 秒
冷却时间	10 秒
施放距离	6 米
技能范围	最多能同时攻击三个敌对的单位
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法仗向前方一指，放出三道闪电分别攻击三个敌对单位
备注	
<p>向距离施法者最近的三个敌方单位分别发出三束闪电，对每个被攻击者都瞬间造成 40 点 HP 的伤害。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如果施法者施放本技能时，其施法范围内只有 1 个敌方单位，则只会放出 1 束闪电攻击该敌方单位； 2. 如果施法范围内只有 2 个敌方单位，则只会放出 2 束闪电分别攻击这 2 个敌方单位； 3. 如果施法范围内只有 3 个敌方单位，则会放出 3 束闪电分别攻击该敌方单位； 4. 如果施法范围内有多于 3 个以上的敌方单位，则会放出 3 束闪电分别攻击距离施法者最近的 3 个敌方单位。 	

技能 ID	J0083
技能名称	闪电护盾
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	骑士
武器限制	无武器限制
技能说明	控制 3 个具有很强杀伤力的电球，使其环绕在被施法者身体周围旋转，对位于被施法者周围一定距离内的所有生物都造成每秒 15 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 15 点 HP 的伤害
作用时间	20 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	1.5 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 1.5 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
技能动作	口中念咒语，身体周围出现 3 个围绕自己不断转动的电球
技能视觉效果	
备注	
也会对我军造成同样的伤害	

技能 ID	J0084
技能名称	神经麻痹
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	控制很多几乎没有什么杀伤力的微小电流，对被施法者全身的神经进行持续的电击，使其在 10 秒内不能进行任何操作.
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	45
攻击力 / 效果	使被攻击者在 10 秒内不能进行任何操作
作用时间	10 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	5 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 5 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法仗向前方一指，在被施法者身上出现大量微小，不断闪烁的闪电
备注	
不能攻击己方单位和友军	

技能 ID	J0085
技能名称	闪电之刃
所属派系	电系
技能类型	被动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	控制大自然中的灵性之电，使其附着在被施法者的兵器上，从而使 得被施法者进行物理攻击时附加有每次 10 点的焰伤害，并且降低被 攻击者 20% 的攻击速度。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	
攻击力 / 效果	每进行一次物理攻击，对其造成 20 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	所有遭受物理攻击的敌对单位
附加属性	降低被攻击者 20% 的攻击速度
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	攻击时施法者的武器上带有闪电，被攻击者身上也会出现闪电
备注	
无	

技能 ID	J0086
技能名称	魔法反弹
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在被施法者周围生成致密的反射型高能电磁场，将其包裹在里面，能够将该被施法正在遭受的所有单体攻击性的魔法攻击中的 30% 的伤害弹回到攻击者身上。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	35
攻击力 / 效果	将被施法正在遭受的所有单体攻击性的魔法攻击中的 30% 的伤害弹回到攻击者身上
作用时间	60 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法仗向前方一指，被施法的己方单位或友军身体被蓝色的电光包裹起来
备注	
无	

技能 ID	J0087
技能名称	魔法护盾
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在被施法者周围生成致密的过滤型高能电磁场，将其包裹在里面，能够将所有该施法者正在遭受的单体攻击性的魔法攻击过滤掉，使其完全的魔法免疫。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	90
攻击力 / 效果	使被施法者完全魔法免疫
作用时间	20 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	30 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法仗向前方一指，被施法的己方单位或友军身体被白色的电光包裹起来
备注	
无	

技能 ID	J0088
技能名称	医疗波
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	放射出一束能够在己方单位和友军身上跳跃的高能电疗波，被医疗波跳跃过的每个单位都在瞬间得到 60 点 HP 的恢复。一共可以跳跃 4 次。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	放射出一束能够在己方单位和友军身上跳跃的高能电疗波，被医疗波跳跃过的每个单位都在瞬间得到 60 点 HP 的恢复。
作用时间	无
施法时间	2 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	一共可以跳跃 4 次
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法仗向前方一指，放射出一束黄色的高能电疗波，在距离施法者最近的 4 个己方单位和友军身上跳跃
备注	
无	

技能 ID	J0089
技能名称	静电隔墙
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	制造出一道静电隔墙，对作用范围内的所有生物都降低其 60%的移动速度，并造成每秒 20 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	70
攻击力 / 效果	制造出一道静电隔墙，对作用范围内的所有生物都降低其 60%的移动速度，并造成每秒 20 点 HP 的伤害。
作用时间	20 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	90 秒
施放距离	无
技能范围	长 4 米厚 2 米高 1 米的长方体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，施法区域内出现一个块长 4 米厚 2 米高 1 米的电形成的墙体
备注	
无	

技能 ID	J0090
技能名称	连锁闪电
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	施放一束能够连锁攻击的闪电，一共可以跳跃 2 次
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	放射出一束能够在敌人身上跳跃的闪电，被跳跃过的每个单位都在瞬间损失 20 点 HP
作用时间	无
施法时间	1 秒
冷却时间	25 秒
施放距离	4 米
技能范围	距离施法者最近的三个敌对单位
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法仗向前方一指，放射出一束在闪电，在距离施法者最近的 3 个敌对单位身上跳跃
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0091
技能名称	致命电击
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	放出一道强烈的闪电对敌对单体进行攻击
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	瞬间对被攻击者造成 75 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	2 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	8 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖向前一指，放出一道蓝色的闪电
备注	
不能对己方单位和友军施放	

技能 ID	J0092
技能名称	暗影箭
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	放出一支暗箭，对目标进行长距离的攻击
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	65
攻击力 / 效果	瞬间对被攻击者造成 50 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	1 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	12 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	放出一支黑色箭
备注	
不能对己方单位和友军施放	

技能 ID	J0093
技能名称	强击光环
所属派系	电系
技能类型	被动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	增加周围一定区域内己方单位和友军 20%的远程攻击力
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	无
攻击力 / 效果	增加作用范围内的所有己方单位和友军 20%的远程攻击力
作用时间	直至光环消失
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	10 米
技能范围	以施法者为圆形，半径为 10 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
技能动作 / 视觉效果	施法者脚下的地面出现一个半径为 1.5 米的白色的光环，被施法者脚下的地面上出现一个半径为 1 米的白色光环
备注	
本技能不消耗 MP，当施放者的 MP 大于或等于 80 时，本技能自动施放；当施放者的 MP 小于 80 时，本技能自动停止施放	

技能 ID	J0094
技能名称	向导箭
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	放出一支可以对目标进行跟踪的箭
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	20
攻击力 / 效果	放出一支可以跟踪的箭对目标进行攻击，对其造成 20 点 HP 的伤害
作用时间	无
施法时间	1 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	12 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	放出一支箭，对目标进行跟踪攻击
备注	
不能对己方单位和友军施放	

技能 ID	J0095
技能名称	御电术
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	使施法者对电系魔法完全免疫
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	50
攻击力 / 效果	使被施法者对电系魔法完全免疫
作用时间	60 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指，被施法者身体呈现出被白色的闪电包裹的视觉效果
备注	
无	

技能 ID	J0096
技能名称	闪光
所属派系	电系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	在瞬间施放出强烈的闪光，是一定区域内的所有生物都暂时性失明
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	80
攻击力 / 效果	使作用范围内的所有生物都无法进行攻击
作用时间	7 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	3 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 3 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	以施法者为中心，半径为 3 米的圆形区域
备注	
施法区域内出现强烈的闪光	

7. 风系（16种）:

风卷残云，季风，风影之移，龙卷风，毒气，治疗气雾，幻象，终极气流，逆风，顺风光环，分裂攻击，三叉箭，三连射，致命一箭

技能 ID	J0097
技能名称	风卷残云
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内制造出一阵具有强大破坏力的狂风，能够对该区域内的所有生物都造成每秒 20 点 HP 的伤害，并减缓起 30% 的移动速度。是强大的群体攻击魔法。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	45
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 20 点 HP 的伤害
作用时间	6 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	40 秒
施放距离	4.5
技能范围	半径为 4.5 米的圆形区域
附加属性	减缓其 30% 的移动速度
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内出现灰黑色的狂风
备注	
也会对友军造成同样的伤害	

技能 ID	J0098
技能名称	召唤季风
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内召唤出不同风向的季风，能够增加该区域内的所有己方单位和友军 30%的远程攻击力 / 效果（远程物理攻击和远程魔法攻击）；同时降低该区域内所有敌对单位 30%的远程攻击力 / 效果。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	增加该区域内的所有己方单位和友军 30%的远程攻击力（远程物理攻击和远程魔法攻击）
作用时间	45 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	145 秒
施放距离	3 米
技能范围	半径为 3 米的圆形区域
附加属性	如果对敌方施放，则降低该区域内所有敌对单位 30%的远程攻击力。
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内的所有己方单位和友军的头顶出现一个向上的小箭头，如果对敌方施放，则其头顶出现一个向下的小箭头
备注	
遭受攻击不会使作用效果中断	

技能 ID	J0099
技能名称	风影之移
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	使施法者在一定区域内进行一次瞬间的移动.
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	45
攻击力 / 效果	使施法者在一定区域内进行一次瞬间的移动.
作用时间	无
施法时间	0.2 秒
冷却时间	35 秒
施放距离	8 米
技能范围	半径为 8 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者在瞬间移动到施法范围内的另外一个位置
备注	
无	

技能 ID	J0100
技能名称	龙卷风
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	能够召唤出一束具有强大破坏性的龙卷风，并且施法者可以对其移动进行控制，对被龙卷风攻击的所有生物都造成每秒 15 点 HP 的伤害。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	60
攻击力 / 效果	对作用范围内的所有生物都造成每秒 15 点 HP 的伤害
作用时间	20 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	3 米
技能范围	半径为 3 米的圆形区域
附加属性	施法者可以控制龙卷风的移动方向
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	作用范围内出现一束半径为 3 米，高 10 米的龙卷风
备注	
也会对我军造成同样的伤害	

技能 ID	J0101
技能名称	毒气
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定区域内施放出具有毒性的气体，能够对该区域内的所有敌方单位都造成每秒 20 点 HP 的伤害，并降低其 30% 的移动速度和减缓其 20% 的攻击速度。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	100
攻击力 / 效果	对该区域内的所有敌方单位都造成每秒 20 点 HP 的伤害
作用时间	30 秒
施法时间	3 秒
冷却时间	135 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径为 4 米的圆形区域
附加属性	并降低其 30% 的移动速度和减缓其 20% 的攻击速度。
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内呈现绿色气雾的视觉效果，被作用的单位身体上呈现微弱的不断闪烁的绿色光芒
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0102
技能名称	治疗气雾
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	祭祀
武器限制	无武器限制
技能说明	向一定区域内施放出有治疗效果的气雾，能够以每秒 10 的速度恢复该区域内的己方单位和友军的 HP，持续时间 20 秒。被施法者在遭受攻击时，HP 恢复不会被中断。
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	45
攻击力 / 效果	以每秒 10 点的速度恢复作用区域内的所有己方单位和友军的 HP
作用时间	20 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	30 秒
施放距离	4 米
技能范围	半径为 4 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖在身体前方左右挥动一下，施法区域内呈现白色气雾的视觉效果
备注	
施放过程中如果施法者遭受攻击，则该技能会被中断；如果被施法者遭受攻击，则自身的 HP 恢复不会被中断。	

技能 ID	J0103
技能名称	幻象
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	
武器限制	无武器限制
技能说明	能够制造出一个被施法者的镜像，该镜像拥有和被施法者完全相同的 HP，MP，外形，动作，施法者可以对其进行移动，停留和普通攻击等操作，但其攻击不会对被攻击者造成伤害。30 秒后，该镜像立即消失，如果该镜像在这 30 秒内遭到攻击，则当 HP 为 0 时，该镜像立即消失。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	能够制造出一个被施法者的镜像，该镜像拥有和被施法者完全相同的 HP，MP，外形，动作，施法者可以对其进行移动，停留和普通攻击等操作，但其攻击不会对被攻击者造成伤害
作用时间	30 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	6 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	身体闪烁一下，生出一个外形完全相同幻象，闪烁后，施法者和幻象分别出现在原来位置的两侧（使敌方不能通过位置来判断真假），在己方或友军玩家的视野中，幻象为纯蓝色，在敌对玩家的视野中，幻象和施法者在形象和属性上完全相同。
备注	
无	

技能 ID	J0104
技能名称	穿透射击
所属派系	风系
技能类型	被动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	给予施法者 40%的几率对敌人进行穿透射击，穿透后的箭会对后边同一方向上的所有敌人都造成同样的伤害
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	
攻击力 / 效果	给予施法者 40%的几率对敌人进行穿透射击，穿透后的箭会对后边同一方向上的所有敌人都造成同样的伤害
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	放出一支有穿透效果的箭，能够直接射穿同一方向上的任何敌人
备注	
不会对己方单位和友军造成伤害	

技能 ID	J0105
技能名称	伤害加深
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	诅咒一些敌人，使他们受到的物理伤害加深
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	20
攻击力 / 效果	使被作用的敌对单位遭受的物理伤害增加 20%
作用时间	15 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	30 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	口中念咒语，被施法者头顶出现“伤害+20%”的字样
备注	
不能对己方单位和友军施放	

技能 ID	J0106
技能名称	气之盾
所属派系	风系
技能类型	被动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	在被施法者身体周围形成一个气盾，减少其所受的远程攻击的伤害
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	55
攻击力 / 效果	减少被施法者所遭受的远程攻击伤害值的 60%
作用时间	45 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	50 秒
施放距离	5 米
技能范围	己方或友军的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	用法杖一指，被施法者身体呈现出被白色的气体包裹的视觉效果
备注	
无	

技能 ID	J0107
技能名称	分裂攻击
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	借助风力使被施法者的远程魔法攻击（单体型的攻击）具有分散攻击的效果，如发射出的一个火球后，而该火球的攻击范围内有两个敌对单位的话，则这个火球会分裂成两个小火球分别向这两个敌对单位进行攻击，每个小火球的攻击力 / 效果为原来大火球攻击力 / 效果的一半。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	无
攻击力 / 效果	借助风力使被施法者的远程魔法攻击（单体型的攻击）具有分散攻击的效果，如发射出的一个火球后，而该火球的攻击范围内有两个敌对单位的话，则这个火球会分裂成两个小火球分别向这两个敌对单位进行攻击，每个小火球的攻击力为原来大火球攻击力的一半。
作用时间	无
施法时间	无
冷却时间	无
施放距离	无
技能范围	无
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	比如发射一个火球进行攻击的话，则这个火球会分成 3 个外形相同，但大小只有 1/2 的小火球分别攻击三个敌对单位，其他攻击方式类似。
备注	
无	

技能 ID	J0108
技能名称	三叉箭
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	同时向位于施法者攻击范围内的距离施法者最近的三个敌对单位分别发射出三支箭，每支箭都具有和单射时相同的攻击力 / 效果。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	25
攻击力 / 效果	同时向位于施法者攻击范围内的距离施法者最近的三个敌对单位分别发射出三支箭，每支箭都具有和单射时相同的攻击力
作用时间	无
施法时间	0.5 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	8 米
技能范围	距离施法者最近的三个敌对单位
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	同时射出三支相同的箭分别攻击敌人
备注	
无	

技能 ID	J0109
技能名称	多重箭
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	以 0.4 秒的时间间隔连续发射出 3 支箭对同一个敌对单位进行攻击，每支箭的攻击力 / 效果和单发时的相同。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	30
攻击力 / 效果	以 0.4 秒的时间间隔连续发射出 3 支箭对同一个敌对单位进行攻击，每支箭的攻击力和单发时的相同
作用时间	
施法时间	1.2 秒
冷却时间	15 秒
施放距离	8 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	连续放出三支箭攻击同一个敌人
备注	
无	

技能 ID	J0110
技能名称	致命一箭
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	弓箭手
武器限制	无武器限制
技能说明	向某一敌对单位发射出一支具有剧毒的箭，在瞬间对其造成 60 点 HP 的伤害，并在之后对其造成每秒 10 点 HP 的伤害，持续时间 5 秒。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	对被攻击者造成 60 点 HP 的伤害
作用时间	5 秒
施法时间	2 秒
冷却时间	75 秒
施放距离	6 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	并在之后对其造成每秒 10 点 HP 的伤害，持续时间 5 秒
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	射出一支绿箭，被攻击者呈现出中毒的视觉效果（身体上有微弱的绿光在闪烁）
备注	
无	

技能 ID	J0111
技能名称	速度爆发
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	在一定时间内明显加快施法者的攻击速度和移动速度
武器限制	无武器限制
技能说明	在一定时间内明显加快施法者的攻击速度和移动速度
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	40
攻击力 / 效果	加快施法者 50% 的攻击速度和移动速度，持续时间 10 秒
作用时间	10 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	45 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者移动速度和攻击速度加快
备注	
无	

技能 ID	J0112
技能名称	失明术
所属派系	风系
技能类型	主动技能
所属职业	法师
武器限制	无武器限制
技能说明	使施法者丧失视力，从而不能进行攻击操作
技能属性及参数	
需要等级	35-80 级
魔法消耗	120
攻击力 / 效果	使被施法者丧失不能进行攻击操作
作用时间	20 秒
施法时间	1 秒
冷却时间	60 秒
施放距离	5 米
技能范围	敌对的单体
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	无
备注	
不能对己方单位和友军施放	

8. 逃生技能（每个种族一个，共 6 个）：

人类：

神之庇护

技能 ID	J0113
技能名称	神之庇护
所属种族	人类
技能类型	主动技能
所属职业	所有职业
武器限制	无武器限制
技能说明	暂时得到神的庇护，在 5 秒内处于无敌状态，使敌人无法对其进行攻击
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使施法者处于无敌状态（HP 被锁定，任何情况都不消耗）
作用时间	5 秒
施法时间	0 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	施法者身体被金黄色的
备注	
不能和神圣护甲同时使用	

精灵族：

隐形

技能 ID	J0114
技能名称	隐形
所属种族	精灵族
技能类型	主动技能
所属职业	所有职业
武器限制	无武器限制
技能说明	精灵族世代相传的自我保护方式，使施法者在 8 秒内处于隐身状态，使敌人无法对其进行攻击
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使施法者处于隐身状态
作用时间	8 秒
施法时间	0 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	在施法者的视图中，施法者身体变为半透明状；在其他玩家的视图中，施法者完全消失。
备注	
无	

地精族：

遁地

技能 ID	J0115
技能名称	遁地
所属种族	地精族
技能类型	主动技能
所属职业	所有职业
武器限制	无武器限制
技能说明	地精族天生的自我保护方式，能够钻入地下行走 8 秒，使敌人无法对其进行攻击
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使施法者钻入地下行走，敌人无法对其进行攻击
作用时间	8 秒
施法时间	0 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	迅速的钻入地下，在施法者的视图中，施法者走过的路径有地面微微隆起的视觉效果；在其他玩家的视图中，施法者完全消失。
备注	
无	

兽人：

强行突围

技能 ID	J0116
技能名称	强行突围
所属种族	兽人族
技能类型	主动技能
所属职业	所有职业
武器限制	无武器限制
技能说明	兽人在身处绝境的时刻，都会在瞬间爆发出全身的力气，将周围的敌人都震翻在地，从而为自己争取生存的机会
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	将周围的敌人震翻在地，使其在 6 秒内都不能起身，不能进行攻击
作用时间	6 秒
施法时间	0 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	3 米
技能范围	以施法者为中心，直径为 1.5 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	奋力用脚跺击地面，作用范围内的地面出现细微的裂缝，作用范围内的所有敌对单位都被震翻在地
备注	
无	

蜥蜴人：

虚晃

技能 ID	J0117
技能名称	虚晃
所属种族	蜥蜴人
技能类型	主动技能
所属职业	所有职业
武器限制	无武器限制
技能说明	拥有高超的格斗技巧的蜥蜴人，在身处绝境的时候都会做出假装要进行凶猛攻击的样子，使周围的敌人误以为蜥蜴人要发动凶猛的攻击而迅速退后，躲避。
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使周围半径 2 米内的所有敌人都迅速退后 6 米
作用时间	2 秒
施法时间	0.5 秒
冷却时间	120 秒
施放距离	2 米
技能范围	以施法者为中心，半径为 2 米的圆形区域
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	身体迅速扭转一下，做出要发力攻击的样子
备注	
无	

半人马：

极速奔跑

技能 ID	J0118
技能名称	极速奔跑
所属种族	半人马
技能类型	主动技能
所属职业	所有职业
武器限制	无武器限制
技能说明	天生就具有高速奔跑能力的半人马族，只要他们愿意，他们可以在短时间内摆脱任何敌人的追击或者追上逃跑的敌人
技能属性及参数	
需要等级	1-80 级
魔法消耗	0
攻击力 / 效果	使施法者在 6 秒内以 7 米 / 秒的超快速度奔跑
作用时间	6 秒
施法时间	0
冷却时间	120 秒
施放距离	无
技能范围	施法者自身
附加属性	无
美术设计参考	
动作 / 视觉效果	瞬间以 7 米 / 秒的速度奔跑，跑过的地面有尘土飞扬的视觉效果
备注	
无	

