# RPG Game Console

## 简介

简单的RPG游戏, 基本要求, 围绕主角的进行一系列操作, 玩家创建角色后随机角色属性.

## 主角

1. 属性: Name(角色昵称), ID(账号), PW(密码), Level(等级), Exp/MaxExp(经验), HP/MaxHP(血量), MP/MaxMP(魔力), ATK(攻击), DEF(防御), Gold(拥有金币数量)
2. 技能: 见[技能](#_技能)
3. 装备: 见[装备](#_装备)
4. 持有道具: 见[道具](#_道具), 持有数量
5. 升级:Exp>=MaxExp时, LevelUp, 所有属性上升(AllAtt UP), 属性成长[点这里](#_技能)
6. 职业: 见[职业](#_职业)

## 怪物

1. 属性: Level(等级), HP/MaxHP(血量), ATK(攻击), DEF(防御), Gold(掉落金币),

Exp(掉落经验)

## 道具

1. 消耗品:HP+/ MP+/ MaxHP+/ MaxMP+/ ATK+/ DEF+/ …
2. 具体道具:

## 装备

1. 武器: ATK+
2. 防具: DEF+/ HP+/ …
3. 具体装备:

## 职业

决定角色的属性成长和[技能](#_技能)

1. 战士(暂定一个)

属性成长:

MaxHP 50

MaxMP 10

ATK 10

DEF 5

MaxExp 100\*Level

…

## 技能

通过消耗MP造成效果

1. 治疗(HP+)
2. 攻击技能(ATK+/ Dam(伤害)+/ …)
3. 削弱(敌方ATK-/ DEF-)
4. 具体技能:

## 功能

1. 家
2. 查看玩家属性
3. [背包](#背包)
4. [商店](#商店)
5. 野外探险
6. 属性面板
7. 显示玩家属性
8. 显示玩家装备
9. 背包

已拥有道具和装备

1. 查看/使用道具

查看拥有的道具, 使用某个道具, 增加属性

1. 切换装备
2. 商店

显示玩家金币数量和可购买道具信息

1. 购买: 购买道具
2. 休息: 状态回满
3. 野外探险
4. 练级: 进入[战斗](#_战斗)
5. 挑战Boss: 进入[战斗](#_战斗)
6. 回家: 回[家](#家)

## 战斗

练级/ 挑战Boss进入战斗, 会显示我方和地方的基本属性.

回合制战斗, 玩家和敌人一个回合只能进行一个操作, 敌人默认攻击

1. 攻击
2. 技能
3. 使用某个技能
4. 返回上一层
5. 使用道具

展示已拥有的道具

1. [使用某个道具](#道具使用)
2. 返回上一层
3. 逃跑

脱离战斗, 战斗失败

敌人血量<=0战斗成功: 增加经验, 金币, 然后[回到探险](#野外探险)

我方血量<=0战斗失败: 扣除100金币复活, 回到[家](#家), 金币不足游戏结束