文字战斗游戏

一、类：

怪物：{

种类：随机出现，

血量：按种类不同，

攻击力：按种类不同，

伤害减免：依种类不同，

\*等级：最终数值=原始数值x等级

经验值：打倒后可获得的奖励，种类和？等级决定

}

玩家：{

职业：决定技能和天赋值，

等级：技能和血量等基础能力的数值加成依据，

血量&血量天赋值：血量=天赋值x等级，

攻击力&攻击力天赋：同血量，

伤害减免&伤害减免天赋：同血量，

技能：战斗中发挥特殊效果

}

地带（三次战斗变换一次）：{

怪物种类：决定怪出现的种类，

\*能力值加成：怪物或玩家的能力加成

}

剧情：{

初始剧情，初期剧情，中期剧情，boss剧情，结局剧情；

说明：影响剧情的因素（暂定）

1. 是否为boss战

2、是否达成结局

3、角色等级（映射为游戏进度）

4、\*怪物种类

}

二、游戏规则：

1、玩家初始等级为1，需先选择职业，属性为天赋值，获得一定经验后升级

2、玩家自动随机遭遇怪物，由玩家等级和地带以及系统随机值决定，每次都有一定概率遭遇boss，等级越高此概率越大，遭遇怪物后可开始战斗

3、战斗流程：玩家选择行动，攻击，防御或回避，特殊攻击可用时间由技能决定，根据随机值产生结果=>玩家采取行动=>参与双方一方血量归0

4、伤害计算：（攻击 - 伤害减免）x 随机值 x 预留值（技能影响）

5、行动说明：

攻击：进行攻击；

防御：大幅提高伤害减免，具体幅度待定，

回避：有一定概率（职业？等级决定）回避伤害，成功后可获得反击机会

特殊攻击：职业决定