【宗旨】

做出一款打寶 練功 的遊戲

打寶：裝備都會有隨機屬性

練功：人物會有能力點 練到最後可以全滿

【備註】

RPG設計要點：怪越來越好打, 等級越來越難練

成長曲線決定遊戲體驗

【裝備】

鎧甲 – 防禦, 生命回復

武器 – 攻擊力, 攻速, 爆擊加成

手套 – 爆擊率

鞋子 – 迴避, 探索時間

項鍊 – 生命, 魔力, 魔力恢復

手環 – 吸血, 吸魔

【特殊能力】

.爆擊率增加20%

.爆擊加成增加20%

.爆機率等於失去生命%

.被攻擊時反彈最大生命5%的傷害

.攻擊時附加最大生命5%的傷害

.魔力恢復增加

.吸血20%

.受到的傷害50%轉為消耗魔力

.消耗魔力改成消耗生命

【人物屬性】

攻擊力

攻速

爆擊率

爆擊加成

迴避

血量

防禦

生命回復

魔力

魔力恢復

吸血

吸魔

探索時間(跑速)

【職業】

勇者

【技能】

待設定

【玩法】

1.人物左邊 怪物右邊

2.相遇時人物與怪物都會不停攻擊

3.人物死亡就會退出副本

4.背包有大小限制 要隨時回家整理

5.下方有技能可以使用

6.擊殺怪物時掉落寶物 跑出下一關的按鈕

7.人物可在原地休息整理 或是傳送回家

8.每10關一個BOSS

9.副本有許多難度 可以慢慢往上加 掉寶率與經驗也會增加(爬塔)