目录

[游戏背景: 2](#_Toc353459383)

[经济系统: 2](#_Toc353459384)

[战斗系统 2](#_Toc353459385)

[地图 3](#_Toc353459386)

[活动 3](#_Toc353459387)

## 游戏背景:

仙侠, 妖怪. NPC 可以选择的类别多.

## 经济系统:

金币为唯一货币.

产出途径有:

以体力的方式限制玩家每日获得金币的数量.

100点体力的收益, 打杂, 单人刷怪, 组队刷怪的收益依次增加.

**彩票**

1. 即时开奖, 每5分钟开一次, 供没有体力打怪的玩家获得金币.
2. 每天开一次, 投机型玩家, 可以开出很大奖.

**房产**

1. 放置在城市, 用于交易.
2. 放置在副本旁边, 用于出售补给品.
3. 玩家可以购买房产, 转售房产.
4. 持有房产可以根据销售情况获得收益.

**怪物掉落**

1. 单人刷怪

怪物比较简单, 掉落比较少. 不需要太多的成本就可以获胜.主要是刷点小钱.

1. 组队刷怪

奖励丰富, 变数较多, 可能投入大量金币却输了.

回收途径:

* 投资
* 装备强化
* 时装
* 道具

## 战斗系统

提供的战斗方式有:

1. 基本攻击. 没有成本.
2. 一个特技, 由联盟提供, 联盟越厉害, 这个特技越厉害. 提供给玩家的差异性成长.
3. 主要是丢卡片. 卡片提供强大的能力, 卡片丰富, 治疗, 群攻, 强力攻击… 能力根据价格而定.

影响战斗能力的有:

装备

装备由单人挑战关卡获取. 不能交易. 提升战斗能力, 强.

等级高的装备, 需要更高的维护成本.

卡片

卡片可以购买和交易. 主要消耗品.

等级

等级随在线时间增长, 提升战斗能力低.

## 地图

城市: 活动, 交易中心.

野外:

散落一些物品, 让玩家去拾取.  
多人副本. 多人副本总是很厉害的.

## 活动

暂不开放.