

1. 玩家到达一定等级后可以创建以及加入公会，创建公会需要一定数量宝石
2. 公会等级决定了公会的可招募成员数量以及子系统的开放程度
3. 玩家消耗的体力能够累积公会经验值，初期公会经验值到即可直接消耗宝石直接升级，后期需要相应的材料才可升级
4. 玩家为公会贡献经验值、提供公会素材、捐献宝石、公会战战绩都能够提升公会贡献度
5. 公会内部根据贡献度进行排名，方便会长进行管理
6. 公会拥有建设系统、公会商店、公会悬赏、公会副本、公会战五个子系统

a) 公会建设

- i. 公会拥有 3 大设施：炼金塔、训练营、药剂所
  1. 炼金塔：开启之后可以提升全体公会成员的副本金币掉落
  2. 训练营：开启后可以提升全体公会成员获取的熟练度奖励
  3. 药剂所：使用不同的素材配置可以提升公会成员相关属性
- ii. 公会可建设设施以及相关等级与公会等级挂钩
- iii. 建设以及升级相关设施需要消耗材料与公会宝石
- iv. 建设完成的设施，需要支付相关材料以及宝石才能够开启，开启有时间限制，一次开启为一周时间

b) 公会商店

- i. 可以消耗公会代币来购买道具
- ii. 公会商店有部分武器碎片、职业碎片以及时装碎片、扫荡卷轴以及复活药水
- iii. 公会商店内的商品与公会等级挂钩

c) 公会悬赏

- i. 普通悬赏的强化版，同样需要支付挑战币才能够挑战
- ii. 悬赏解锁程度与公会等级挂钩

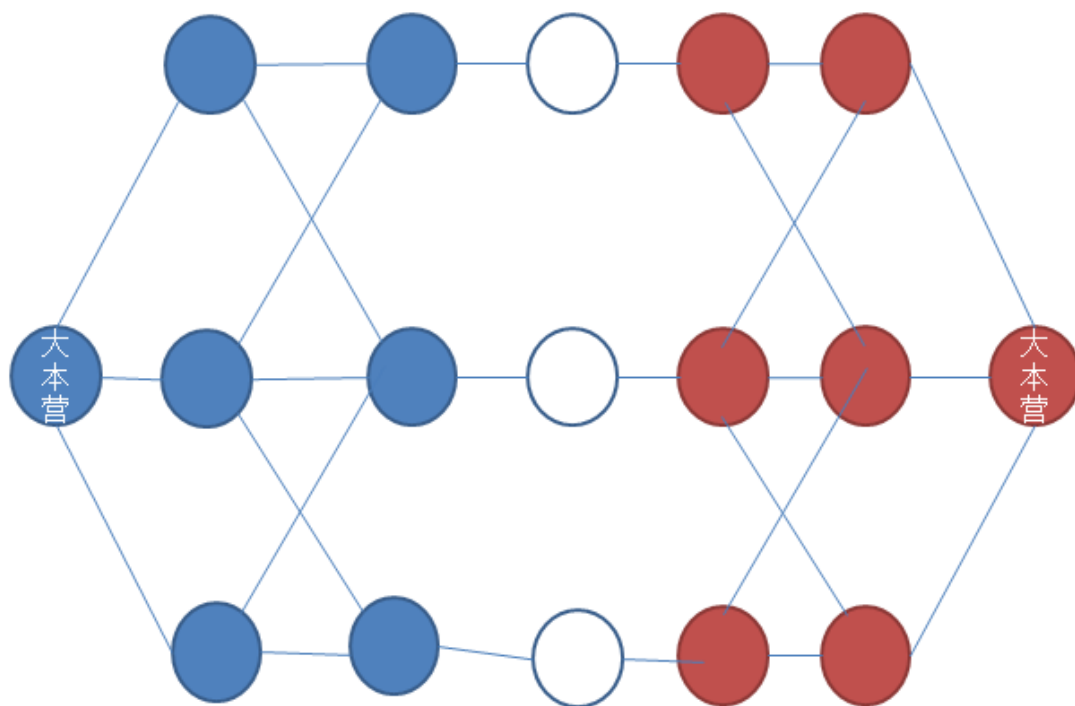
d) 公会副本

- i. 掉落公会专属的材料，全程掉落公会代币
- ii. 分单人本以及多人本，单人本与普通关卡类似，多人本需要多个人同时挑战
  1. 多人本：关卡分为 3 种类型同时开启，开启后有挑战时间，时间结束后所有关卡关闭
    - a) 前置关卡，需要挑战到达一定次数才能够开启下一关卡，且关卡生命值在逐步恢复，恢复到一定程度后，下一关卡再次关闭
    - b) Debuff 关卡，debuff 关卡生命值削弱到一定程度后，主关卡的怪物能力会削弱
    - c) 主关卡：
      - i. 副本挑战：限定时间内将主关卡的生命打光即宣告过关，掉落相应素材
      - ii. boss 挑战，进入关卡后有回合数限制，回合数限制内将 boss 生命进行削减，最终将 boss 击破，可掉落相应素材
      - iii. 素材收集，限定时间内可进副本中刷素材

e) 公会战

- i. 普通 GVG：与公会成员或者自己徒弟组队挑战副本，副本中部署 3-6 名对方公会的角色以及徒弟，挑战成功，则生命值-1，挑战失败或者放弃对方生命值+1，限定时间内将对方公会生命值打完即宣告挑战成功
- ii. 巅峰 GVG：分 3 条线路，初期每条线路都有双方数个据点，开战后玩家可以选择其中一个据点进行攻略，玩家可以组同样在该据点的我方玩家或自己的分

身，中立据点中会出现怪物和同在该据点的敌方公会玩家不超过 5 名，我方据点则会出现敌方玩家不超过 4 名，敌方据点会出现怪物以及不超过 6 名该据点的玩家。战役成功能够提升相应我方据点生命值 1 点或者削减对方生命值 1 点。一个据点一旦被攻破，则会成为对方据点并且得到部分生命值。我方据点可以直接跳跃，而敌方据点无法绕过必须攻略完成后才能够穿越



公会战初期即可参加，巅峰公会战有公会等级要求，公会战能够获得公会代币，参加公会战同样不消耗体力值，公会战有时间限制，公会战有战绩排行，获胜一方最终通过战绩排行来分配相应的奖励  
系统一段时间内，会对公会排行进行奖励