项目设计文档

游戏类型：多角色扮演+挂机。

系统大类：养成系统、战斗系统、关卡系统。

玩法描述：

玩家通过养成系统对角色进行培养；

通过战斗系统对角色的数值进行验证；

通过关卡系统推进游戏的进程。

底层体验：以MUD为主，部分图形化的纯粹武侠体验。

优先制作：战斗系统

1. 回合制的战斗系统。
2. 基础战斗属性+克制关系+特殊状态。
3. 敌人。（性格系统）