# 时间与行动设计：

## 计时方式：

将一个游戏日划分为四个时间节点：早晨、下午、傍晚、深夜；

## 标准行动：

炼制：炼制药物、器物；将根据炼制物品的等级消耗不同数量的时间节点；

禅定：在未使用丹药的情况下，禅定将恢复角色的生命值法力值，消耗一个时间节点；

传送：不同地图间行动将消耗一个时间节点；

战斗：与怪物战斗将消耗一个；

注：地图内行动将不会消耗时间节点；角色等级为“童子”时，深夜无法行动；

# 人物设计：

## 主角：

阵营：人族天师道弟子；

属性：生命值、法力值、攻击力；

## NPC：

种类：

交易点：固定出产部分基础材料，随即出产部分道具，随时间节点刷新；固定出产珍惜材料，随交易点支线任务完成刷新；

消息点：提供材料、任务消息，对剧情推进有较大影响；

剧情点：仅作为剧情推进节点，无特殊作用；

设计：

天师门老祖：教学指导、剧情任务推进点；

跨界商人：往来于各个界面的交易商，不属于人、鬼两界，因收到人界局势变动的消息而前来交易人界特有材料物品；

千机门留守弟子：因某些原因驻留人界的千级门弟子，消息灵通；

# 等级设计：

主角：童子-黄冠-法师-真人（-天师）；

怪物：低级-中级-高级-精英；

道具品质：普通-精品-稀有-传说；

注：主角等级中，天师为保留等级，达成难度极大，基本不能实现；

# 怪物设计

## 阵营：

人：人界本土生物；人族内部由于意见不合，不同教派间有冲突；

妖：人界本土另一大修炼种族，与人族既有合作又有冲突；

鬼：鬼界生物，不限于鬼魂；鬼界形成原因不详，阴气聚集，其中生物好战狡猾，为人族妖族共同敌对阵营，鬼界整体实力与人界鼎盛时相当，较末法时代更强。

## 怪物种类：

人族叛逃弟子：人族低、中级怪物；原为人族阵营，因各种原因反叛，与主角阵营敌对；

阴谋制造者：人族中、高级怪物；借时局动荡谋划不利于人族发展的人；

守护妖兽：妖族低、中、高级怪物；守护天地灵物、密境入口的妖；

作恶妖兽：妖族低、中级怪物；因种种原因不利于人族发展的妖；

魔化妖兽：妖族中、高级怪物；受到阴气侵蚀妖，神志受到影响，敌对；

阴魂：鬼族低级怪物；打酱油，没什么战斗力；一定条件会升级为厉鬼；

厉鬼：鬼族中级怪物；

鬼将：鬼族高级怪物；

## 掉落：

鬼：一缕阴魂、鬼牙；

妖：一缕妖气、妖丹；

人：丹药、法器、妖鬼材料；

注：掉落物品质受怪物等级影响，丹药、法器也受影响。

## 阵营特色：

人：单体战斗力较强，守装备加成影响，击败概率掉落成品道具；生命值低；

妖：法术种类、数量多；群居，大概率同时遭遇多个怪物；

鬼：基础攻击力高，规定回合数内未结束战斗会进化或逃跑；某些属性效果对鬼有明显加成；

# 道具设计

## 基础材料：

原始材料：

一缕阴魂、鬼牙、一缕妖气、妖丹；

炼制品：

丹药、符箓、法器；

**注：**炼制品均为消耗品，有使用次数限制，其中丹药、符箓为单次消耗品，法器为多次消耗品，可修复；

## 道具制作：

### 丹药炼制：

公式：基础材料1+基础材料2+基础材料3（+丹药）；

炼制方法：主角菜单栏中炼药炉功能，按照公式添加材料；

说明：丹药选加，若加入丹药，则种类不会改变，改变丹药品质；基础材料需要一缕阴魂、妖丹共三个，鬼族材料多丹药恢复法力，妖族材料多丹药恢复生命值；基础材料品质影响成品品质；

### 法器炼制：

公式：基础材料1+基础材料2+基础材料3（+法器）；

炼制方法：主角菜单栏中炼器炉功能，按照公式添加材料；

说明：法器选加，若加入法器，则种类不会改变，改变法器品质；基础材料需要一缕妖气、鬼牙共三个，鬼族材料多法器属性为攻击加成，妖族材料多法器属性为封印；基础材料品质影响成品品质；

### 符制作：

使用药液对符笔进行加工，使用加工后的符笔对符纸进行加工；

符品质受符笔、药液及符纸等级影响；

注：人族掉落丹药、法器中会有特殊属性道具，可以通过炼制提升品质；炼制有概率失败，炼药失败获得药液，炼器失败获得符纸，符笔在NPC处产出。