主要游戏行为：选择不同场景挂机（分配资源养成）

场景1：练功房

消耗：体力

生产：人物属性

场景2：藏宝洞

消耗：体力

生产：装备图谱

场景3：住所

消耗：无

生产：体力

场景4：江湖

消耗：体力

生产：武林秘籍

场景5：矿洞

消耗：体力

生产：金钱

场景6：客栈

消耗：人民币

生产：体力

主角养成体系：

攻血属性价值比：5:1

一级战斗属性：力道、根骨、元气、体质、身法

二级战斗属性：生命、躲闪、招架、拆招、攻速、御劲、化劲、生命恢复、内力恢复、疗伤、外功攻击力、外功命中率、外功破防、外功会心、外功会效、内功攻击力、内功命中率、内功破防、内功会心、内功会效

其他属性：

拳法、掌法、脚法、指法、剑法、刀法、棍法、暗器、琴功、扇子、枪法（影响对应系武功伤害）

琴、棋、书、画、诗、酒、茶、花、医、毒（影响特殊武功伤害和活动产出）

挖坑、打猎、钓鱼、采药、炼丹、打铁、厨艺、鉴定（影响活动产出）