世界

1. 簡介

虛無中土，周圍崛起了各方勢力，相互競爭處於一個相對穩定、彼此牽制的狀態，不使任何一方過於強大而打破均勢，然而此種平衡，將隨著時間的演進而逐漸崩壞，最後取得優勢的一方，將開拓前所未有的嶄新中土。

1. 概念

中原及四夷，形成了五大勢力，互據一方，彼此制衡，各勢力間，能力與外貌均有不同的差異，久而久之，各自形成特有的文化與專長。

1. 中原：具有悟性，堅強的意志，得以運用奧祕，扭轉乾坤的力量，給與敵人致命的一擊。
2. 東夷：擁有精準攻擊的能力，以絕倫的箭法，瞬間擊潰對方，制敵於千里之外。
3. 西戎：勇悍好利，追求極致武力的表現，對戰鬥有極度的狂愛，享受浴血奮戰帶來的快感。
4. 北狄：靈活的身法，無聲無息地出現在背後，瞬間奪取敵人的性命，再沒入黑暗之中。
5. 南蠻：堅忍的鬥志，永不屈服於環境，強韌的肉體與戰技，永遠守護著所堅持的信念。
6. 分析
7. 陣營
   1. 中原：巫師，智力加成。
   2. 西戎：鬥士，力量加成。
   3. 東夷：弓手，敏捷加成。
   4. 北狄：遊俠，致命加成。
   5. 南蠻：衛士，防禦加成。
8. 陣營首領
   1. 由活動控制開啟，此為全域首領，擊殺後可獲得獎勵。

|  |  |
| --- | --- |
| 首領名稱 | 攻擊加成(非本陣營) |
| 中原王 | 西戎，東夷，北狄，南蠻 |
| 西戎王 | 中原，東夷，北狄，南蠻 |
| 東夷王 | 中原，西戎，北狄，南蠻 |
| 北狄王 | 中原，西戎，東夷，南蠻 |
| 南蠻王 | 中原，西戎，東夷，北狄 |

1. 職業
2. 巫師：遠距魔法攻擊，攻擊高，防禦低。
3. 鬥士：近戰物理攻擊，攻擊普，防禦普。
4. 弓手：遠距物理攻擊，攻擊高，防禦低。
5. 遊俠：近戰物理攻擊，攻擊高，防禦低。
6. 衛士：近戰物理攻擊，攻擊低，防禦高。
7. 主城
   1. 初始時，由後台託管主城，攻城戰後，將決定主城屬於哪一陣營。
   2. 陣營擁有主城後，則可享有獎勵加成效果，若於攻城戰時失守，則失去效果。
   3. 陣營若擁有多主城，則加成效果會累計，最高擁有主城數量為3個，若於攻城戰獲勝，且超過則最高主城數量，則順位下一陣營擁有，若無法判斷，則由後台託管。
8. 主城首領
   1. 由活動控制開啟，此為全域首領，擊殺後可獲得獎勵。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主城 | 首領名稱 | 攻擊加成(非本陣營) |
| 虛無城- | 太極 | 視當時主城陣營 |
| 陰陽城 | 陰神，陽神 |  |
| 三才城 | 天帝，地帝，人帝 |  |
| 四象城 | 青龍，玄武，白虎，朱雀 |  |
| 五行城 | 木王，火王，土王，金王，水王 |  |
| 六合城 | 體皇，心皇，意皇，氣皇，神皇，動皇，空皇 |  |
| 七星城 | 天樞，天璿，天璣，天權，玉衡，開陽，搖光 |  |
| 八卦城 | 乾宮，坤宮，震宮，巽宮，坎宮，離宮，艮宮，兌宮 |  |
| 九宮城 | 中宮 |  |

1. 攻城戰
   1. 由活動控制開啟，累計擊殺對方數量，作為勝負的判定。
   2. 獲勝的一方，享有獎勵加成效果。
   3. 失敗的一方，無法享有加成效果。
2. 晝夜
   1. 現實時間每隔6小時，為遊戲時間晝夜切換。
   2. 日夜間會出現不同屬性的怪物。
3. 編輯器
4. UI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **地圖** |  |  |
| 四象城 | 九宮城(北狄主城) | 陰陽城 |
|  | 恆山 |  |
| 三才城(西戎主城)，華山 | 嵩山，五行城(中原主城) | 泰山，七星城(東夷主城) |
|  | 衡山 | 新手村 |
| 八卦城 | 虛無城(南蠻主城) | 六合城 |

1. 記錄
2. 日誌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **內容** | **人員** | **日期** |
| 初版 | cheng | 2013/04/10 |
| 增加五大山(給雲遊用) | cheng | 2013/04/11 |
|  |  |  |