丛林历险

游戏背景：有三个伙伴来到丛林进行探险，可是因为丢失了地图，在丛林中迷路了。他们只能拿起武器在丛林中寻找出路。现在你就将扮演其中的一员，在丛林中展开冒险。

游戏流程：

1. 首先进行角色创建。有战士，法师，弓箭三种职业选择，输出角色名并选择角色后进入游戏分页。
2. 在游戏公页中可以看到角色界面，并提供玩家两个选项，森林探险与密林寻宝。
3. 森林探险可供玩家选择已开放地图，地图目前只开放2张，按照玩家等级每10级一个阶段开放。进行森林探险会与怪物进行战斗，每次战斗除获得经验外还会获得一张藏宝图残片，收集5张残片即可合成一张藏宝图，藏宝图用于密林寻宝。
4. 密林寻宝会随机给予玩家一件当前等级可穿装备，装备获得后会存放在表格中，玩家可以点击装备来替换同样位置的装备，下次获得装备时会替换掉存放位置的装备。
5. 当玩家到达当前地图的最高等级时，将会出现挑战地图BOSS的按钮，只有成功挑战BOSS才会获得进入下一张地图的权限。
6. 玩家在这个游戏中就是通过不停的森林探险获得藏宝图，然后去密林寻宝收集装备，打败BOSS来获得成就感，游戏最大的乐趣就在于装备的收集，因为每个BOSS都会有自身特点，需要玩家有针对性的收集装备，比如某BOSS闪避很多，只靠升级获得的属性很难打中，就需要收集带敏捷和命中的装备。

游戏流程图：



# 数值相关：

角色有4种一级属性，分别为体质，力量，敏捷，智力角色初始属性分配表如下

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 职业 | 体质 | 力量 | 敏捷 | 智力 | 总和 |
| 战士 | 20 | 15 | 10 | 5 | 50 |
| 弓箭 | 15 | 10 | 15 | 10 | 50 |
| 法师 | 10 | 5 | 15 | 20 | 50 |

，下表为角色升级自动属性点分配图。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 职业 | 体质 | 力量 | 敏捷 | 智力 | 总和 |
| 战士 | 4 | 3 | 2 | 1 | 10 |
| 弓箭 | 3 | 2 | 3 | 2 | 10 |
| 法师 | 2 | 1 | 3 | 4 | 10 |

属性点与二级属性的关系表如下。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性点 | 气血 | 物攻 | 物防 | 法攻 | 法防 | 命中 | 闪避 | 暴击 |
| 体质 | 20 |  | 5 |  | 5 |  |  |  |
| 力量 |  | 10 | 2 |  |  |  |  |  |
| 敏捷 |  | 3 |  |  |  | 10 | 5 | 2 |
| 智力 |  |  |  | 12 | 2 |  |  |  |

人物面板显示属性图



1. 装备属性

装备属性由基础属性和扩展属性两部分。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 部位 | 1 | 2 |
| 武器 | 加物攻 | 加法攻 |
| 防具 | 加物防 | 加法防 |
| 宝物 | 加气血 |  |

扩展属性条

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 部件 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 武器 | 加物攻 | 加法攻 | 加命中 | 加暴击 | 加力量 | 加智力 |
| 防具 | 加物防 | 加法防 | 加闪避 | 加免暴 | 加气血 | 加体质 |
| 宝物 | 加气血 | 加体质 | 加命中 | 加闪避 | 加暴击 | 加免暴 |

装备在生成的时候，会从扩展属性条中随机选择1－3条属性，附加值会有波动。