|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号：V100001 |  | |
| **人物与职业** | | |
|  | | 创建者：橐文 |

注：修改时使用批注修订并标明版本号

橙色为策划逻辑，棕色字体为美术（技美）逻辑，深蓝色字体为程序客户端UI逻辑，浅蓝色为程序客户端游戏逻辑，绿色为程序服务器逻辑，红色为特殊注意，红色下划线为备注，星号为备选方案。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **修改内容** | **修改者** | **时间** |
| 1.0 | 文档创建 | 橐文 | 2019.11.15 |

**一、属性**

## 基本属性

## （部分数据服务器均只传回ID，去读表得到具体数值或者计算具体数值）

注：数据传输时务必检查数据完整性，否则易出现某属性丢失导致后续属性错位等BUG

（自身属性）

* 1. 玩家ID
  2. 玩家名字
  3. 攻击力
  4. 防御力
  5. 血量（指最大血量）
  6. 当前血量
  7. 蓝量（指最大蓝量）
  8. 当前蓝量
  9. 力量
  10. 精神
  11. 知识
  12. 体魄
  13. 玩家等级
  14. 最大经验
  15. 当前经验
  16. 称号
  17. 是否死亡
  18. 是否战斗中
  19. 是否交易中
  20. 是否处于安全状态
  21. 职业

（以下为提供接口）

* 1. 背包（字典）
  2. 装备（字典）
  3. 潜能（字典）
  4. 技能（字典）
  5. 宠物（字典）
  6. 任务（字典）
  7. 副本（字典）
  8. 成就（字典）
  9. 好友（字典）
  10. 地图（字典）

（以下待做，目前不做）

* 1. 公会（字典）
  2. 是否联网
  3. 是否组队
  4. 是否是队长

## 隐藏属性

2.1 幸运（目前先这一个）

1. **职业**

## 职业数量

目前定位初始2个，一转6个，预计目标初始3个，二转15个，三转四转只加强不增加职业分支

## 初始职业（具体信息读取职业表、技能表、天赋表）

2.1少侠

职业定位：正常RPG游戏的角色，一转可以转为侠客，道士，走狗

职业背景：异世界大陆的平民家的孩子，根骨不凡

主要玩法：很强，充钱就会变得更强

武器限制：可使用任意类武器

选择条件：无（转职表读取10001）

职业天赋：例：从小就苦练基本功的你，力量永久+10，（天赋表读取10001）

特殊天赋1：行侠仗义：对怪物造成伤害+20%

特殊天赋2：以武犯禁：获取官府的好感度-50%

2.2 学生

职业定位：教育类RPG游戏角色，一转可转为工人，学者，废物，前期什么都打不过，让玩家体验超级玛丽的感觉—挨一下就死

职业背景：穿越到异世界大陆的学生，一无是处，让玩家选了就三分钟弃坑的职业

主要玩法：前期没有与怪物战斗的能力，只能做做跑腿任务，遇到怪要躲着走

武器限制：学生怎么能用武器？

选择条件：选择界面弹出英语单词选择，要求10对7

职业天赋：对不起，文不成武不就，您就是一个废物，您没有任何天赋

特殊天赋1：天外之魔（不属于异世界大陆本土的人，死亡后经验损失量削减）

特殊天赋2：狡诈恶徒（任务奖励的金币数量+20%）

特殊天赋3：注意素质（系统判定有脏话违禁字发言则玩家立即死亡）

2.3待定

## 一转（已经一转的玩家可以花费500金币重新接取转职任务）

* 1. 少侠系列（等级大于等于10）

侠客：当前力量超过50，包括装备和Buff增幅，去找10009的Npc接去并完成转职任务

道士：当前精神超过50，包括装备和Buff增幅，去找10010的Npc接去并完成转职任务

走狗：没有要求，缴纳500金币即可去10008的NPC处转职

* 1. 学生系列（等级大于等于8）

工人：携带38金币，去找10011的NPC接取转职任务（数学、物理、化学三科考试及格，失败不予返还报名费）

学者：携带38金币，去找10012的NPC接取转职任务（100个英语单词，要求对99个）

废物：连续三次转职任务失败自动转职

## 二转

* 1. 侠客：勇者（群体BUFF），骑士（反伤），战士（高输出）
  2. 道士：道士1，道士2，道士3
  3. 走狗：鹰犬
  4. 工人：科学家，机械师，工头
  5. 学者：研究生，码农，教师
  6. 废物：咸鱼翻身