租客破产岛

租客岛

目前任务系统是推进完成游戏的一种方式

每一种玩法需要一个可完成的终极目标,不然都不知道如何玩,如何开发

设定终极目标,才能有思路地围绕终极目标开发

设计推动玩家继续玩的动力,商店是赚取金币的一种途径

以任务系统推动玩家做任务

1年=365天=约6分钟(每秒=1天)

任务路线,每半年出现任务

任务表设计类型,以游戏时间作为提高任务难度的标准:

休闲模式:没有任务

普通模式:12年一个任务档次

压力模式:2年一个任务档次,任务重会夹杂上一个档次的任务,任务量翻倍

初级任务,中级任务,高级任务,顶级任务,无限任务

1.生产产品,没有生产对应产品则需要处罚物品价格的罚金

2.刷副本,

3.占领据点(这个以后做)

4.建造建筑

先设定工厂,武器工坊产出的终极物品,再去考虑作用

农园->牧场->工厂->终极目标

农作物加工厂:

畜牧加工厂:

木材工厂:

合成工厂:

产出作用1:员工技能提升消耗;

产出作用2:赚取金币

产出作用3:升级建筑

矿场->炼矿->武器工坊->终极目标

矿石加工厂:

装备工厂:

产出作用1:员工武器升级

产出作用2:建筑升级

产出作用3:赚取金币

声望值

成就值

赌场:简单跑马,老虎机,押注

《请出示证件》边境检查站,一个国家平定战乱后发生的故事,检查各种过往人员,危险分子,走私分子,可以人员