1. 总系统：

## 主角设定

* **修改原因：**

主角成分使得模拟经营概念较为含糊混淆。并且前期由于玩家的职业自由选择，对于设置战斗难度和控制流程不方便。经营等级与ＲＰＧ模块挂钩牵强

* **修改方案：**

去除主角设定，将玩家设定为归隐的幕后操纵者炼金术士大魔导师（类似鬼谷子，诸葛亮…），佣兵为魔导师的学徒。玩家扮演的大魔导师等级由炼金术店铺（经营模块）和任务完成程度（ＲＰＧ养成）决定。前期第一个佣兵设定为大魔导师的大弟子（孙膑下山，姜维出阵…）。佣兵给予的类型前期由系统设置，中期再给予自由组队。体力值设置成魔导师军令或者类似替代物。

剧情建议：

开始大恶魔诞生，袭击大魔导师，大魔导师击退后受伤，炼金炉被偷窃，只能坐阵指挥。同时其大弟子下山，收复失物，结交英雄，击败大恶魔……

* **修改目的：**

将经营与ＲＰＧ养成结合，同时给予一定发挥空间。前期大魔导师的弟子职业可以固定，以便调控战斗数值和战斗难度的调控。

# 经济系统：

## 货币系统

* **修改原因：**

元宝无代币，活动奖励设置较为麻烦，前期直接给予元宝容易造成消费者持观望态度。

* **修改方案：**

增加人民币的代币，作为奖励/赠送。代币与元宝的消费功能区域部分重合。

* **修改目的：**

前期通过奖励，活动给予玩家一部分的代币，代币通过任务等系统给予玩家部分元宝消费刺激（加速等），以便培养玩家元宝消费的活动。对于固定收费模块，只设置元宝消费，避免玩家的消费观望。

## 游戏系统奖励设置

* **修改原因：**

无明显的资源换算比例，主要是金币，元宝，时间，难度几者间关系权衡

* **修改方案：**

建议前期策划设定严格的换算比例（根据等级可能造成差异，需要考虑人物等级），以便换算。

* **修改目的：**

系统资源交叉部分设定需慎重。举例酒馆升级，升级影响刷新概率。刷新作为收费模块，而升级费用与刷新部分由直接牵扯，二者消耗与比例需要严谨。

# 战斗系统：

## 战斗隐形属性

* **修改原因：**

战斗隐形属性无相关设置。譬如闪避和暴击，与双方的等级差异和能力差异无关，高属性追求削弱。

* **修改方案：**

建议将暴击，防御减免，闪避等先设置成强度，再由强度转换成率。转换过程考虑双方的等级等级差异与部分技能减免修正值。如闪避考虑对方坚韧（可以设置为隐藏属性，或者干脆由防御值换算）

* **修改目的：**属性换算与等级，隐形属性挂钩，高等级与高属性获得较大优势，降低战斗随机性，鼓励高等级高属性玩家。

## 防御系统

* **修改原因：**

固定伤害减免设置调控不利，对于防守反击类型职业是神技。

* **修改方案：**

由伤害减免率固定获得改成获得当前比例额外的防御值，再由防御值换算成减免率。

* **修改目的：**

额外防御值获得方便游戏调控。

## 阵型

* **修改原因：**

增加阵型种类，增加游戏玩法和策略性，设置相应收费点

* **修改方案：**

增加阵型种类，各种阵型由相应的属性相性，阵型设置对应升级方式，增加竞技场博弈性。

* **修改目的：**

丰富游戏玩法，增加收费点

## 装备强化

1. **修改原因：**

装备缺乏强化，缺少消费点

1. **修改方案：**

融入装备强化，在炼金所进行强化，强化后装备属性值增加，同时装备价值提高。强化根据装备等级设置强化上限。（关联系统订单，订单客户要求的装备有强化最低等级要求）

1. **修改目的：**

增加游戏收费点

## 装备损毁系统

* **修改原因：**

装备损毁与胜利与否无关，装备修复功能入口麻烦，修复可以深入设置收费点。

* **修改方案：**

1. 装备损毁设置成与战斗胜负相关（如战斗胜利在装备中随机选择一件下降耐久度1，战斗失败则装备集体下降耐久度3）
2. 村庄有固定装备修复点
3. 修复高级装备需要消耗元宝或者代币

* **修改目的：**

增加战斗失败惩罚，鼓励玩家追求更高属性。简化修复流程。增加收费点

## 丹药系统拆分

* **修改原因：**

战斗恢复丹药和地图恢复丹药无区分。不利于战斗恢复控制，且地图恢复也操作繁琐

* **修改方案：**

丹药拆为战斗恢复和地图恢复。

1. 战斗恢复。各个角色除装备栏外还设置由丹药恢复栏，限值1-2格。每个只能容纳一个战斗恢复的丹药物品，在战斗中使用，有使用限值。战斗中无法更替和补充。可以炼制。
2. 地图恢复。设置类似气血包的自动恢复道具，在地图中自动恢复生命值。气血包/魔力泉有一定的HP/MP上限，每次自动补满人物的HP/MP。可以炼制。

* **修改目的：**

丹药拆分，方便战斗控制，同时方便玩家恢复

# 英雄系统：

## 成长

* **修改原因：**

资质培养过于简单，收费点上可以深入，调控也比较不便。

* **修改方案：**

资质从影响属性成长效果改为影响培养成长的上限。资质改为具体数值，每个值限定一定的上限，资质可以通过酒馆内升级。升级消耗元宝或者代币。高等级需要元宝。可以在酒馆培养所有的武将。资质提高与佣兵等级有关。

* **修改目的：**

资质影响培养上限。培养消耗金币，作为经济系统关键消耗。资质影响上限，从某种程度上限值培养，作为消费点更加有消费潜力。

## 增加荣誉酒馆

* **修改原因：**增加特殊英雄
* **修改方案：**在竞技场增加特殊英雄，特殊英雄可以根据当前流行元素设置（如《权利的游戏》的小恶魔等）。特殊英雄有相应的荣誉值条件限制。开放条件与大魔导师等级相关。
* **修改目的：**加强竞技场作用，促进玩家竞争，带动竞争攀比的消费。

## 英雄刷新地域限制

1. **修改原因：**各地酒馆刷新意义不大，而且酒馆入门麻烦。
2. **修改方案：**简化酒馆刷新，只保留村落英雄刷新，村落酒馆刷新各类型英雄概率设置相同。
3. **修改目的：**刷新英雄作为收费点，其入口简化快捷有利于玩家投入该模块。

# 炼金经营：

## 顾客满意度与店铺声誉

1. **修改原因：**

原版本问题：1、店铺升级的经验值只与订单的完成数量有关，与订单难度等无关，数值预期困难，2、满意度鸡肋，无明显作用，考虑加强其内容，3、装饰作用增加金币过于简单，可以深入，并且设置相应收费点

1. **修改方案：**顾客增加属性满意度，声誉值基础加值。店铺增加属性声誉值。每个类型顾客都有基础的声誉值基础加值，该值与顾客等级配置和订单要求关联。

顾客机制调整：

* + 顾客每隔一段时间进入店铺，店铺有顾客数量上限。店铺内顾客达到上限后，顾客无法进入。
  + 玩家可以驱逐顾客，驱逐次数有上限值。驱逐会下降店铺声誉值，下降值为d=顾客声誉基础加值\*系数P1\*装饰加成效果修正\*技能或者科技效果修正
  + 刚进入顾客满意度=满意度\*系数P2 \*装饰加成效果修正\*技能或者科技效果修正
  + 当玩家不响应顾客，顾客满意值每隔一段时间减少m。m=顾客满意值下降基础值\*系数P3\*装饰加成效果修正\*技能或者科技效果修正
  + 当玩家点击顾客并且接受订单后，在交付订单前顾客满意度每隔一段时间减少值为n。n=顾客满意值下降基础值\*系数P4\*装饰加成效果修正\*技能或者科技效果修正
  + 顾客的满意度下降至一定值k后，顾客自动离开，订单失败。
  + 交付完订单后顾客离开后，按照顾客离开后的满意值结算店铺获得的声誉值。声誉值增加值=顾客满意度\*顾客声誉基础加值\*系数P5
  + 店铺等级的升级（扩充条件）与店铺声誉值要求的条件和任务完成条件相关。

1. **修改目的：**
2. 由玩家自由选择顾客，增加玩家经营难度和经营模拟概念。
3. 声誉值作为玩家订单完成数量的替代条件，目的在于高等级订单带来高等级声誉回报，鼓励玩家追求高级订单
4. 店铺经营与佣兵经验拆离，二者关系拆离利于调控。
5. 同时装饰类道具从金币收入改为对满意度加成。可以设置收费装饰。装饰给予一定装饰度加值，特殊装饰可以设置特殊功能（减少满意度加值等）。可作为收费接口。

## 增加抢夺和分流

* **修改原因：**加强玩家互动
* **修改方案：**在好友家店铺进行顾客的抢夺和分流。抢夺获得其他玩家的顾客。分流将自己的顾客赶到其他玩家的店铺（不减体力，其他玩家的店铺必须有足够空间）。
* **修改目的：**加强互动。