深渊镇·Ver.0.1版本大纲

Ver.1.0

2018-8-20创建

陈宇翔

目录

[目录 1](#_Toc522537122)

[一、 开发计划 2](#_Toc522537123)

[1. 版本编号：Ver.0.1版本 2](#_Toc522537124)

[2. 完成时间：（待定） 2](#_Toc522537125)

[二、 策划内容 3](#_Toc522537126)

[1. 经营系统 3](#_Toc522537127)

[2. 城镇系统 3](#_Toc522537128)

[3. 店铺系统 3](#_Toc522537129)

[4. 游戏整体框架设计 3](#_Toc522537130)

[5. 各项表头设计 3](#_Toc522537131)

[三、 技术内容 4](#_Toc522537132)

[1. 经营系统 4](#_Toc522537133)

[2. 角色生成器 4](#_Toc522537134)

[3. 店铺 4](#_Toc522537135)

[四、 美术内容 5](#_Toc522537136)

[1. 店铺资源 5](#_Toc522537137)

[2. 冒险者、店员及史莱姆 5](#_Toc522537138)

[3. 资源、商品 5](#_Toc522537139)

[4. UI及游戏风格 5](#_Toc522537140)

1. 开发计划
2. 版本编号：Ver.0.1版本
3. 完成时间：（待定）
4. 策划内容
5. 经营系统

* 基础的店铺经营系统。
* 拥有NPC前来进行贸易，并且玩家可以支配自己的工匠。
* 店铺内有店员和史莱姆，能通过AI配置自动帮助贸易和资源生成。
* 每一局经营时间拥有5分钟时间限制，时间归零之后不再产生前来店铺贸易的冒险者。且时间归零后，在店铺内没有冒险者的情况下经营时间结束。

1. 城镇系统

* 城镇拥有多个建筑，建筑可以花费货币升级。

1. 店铺系统

* 店铺根据当前等级可以进行改建、并解锁新的店铺空间。
* 店铺摆设和店员根据玩家策略可变。

1. 游戏整体框架设计

基于经营、城镇和店铺，做全结构设计。

主要会针对一些玩法内容，如任务、探索和成就做设计和铺垫。

并在玩法中预留交互性玩法的空间。

1. 各项表头设计
2. 技术内容
3. 经营系统

能够跑通基础的经营玩法。

1. 角色生成器

可通过简单的工具完成角色的生成。

并针对生成角色自动生成新字符串并添加到对应表格。

服务器直接用相同算法可生成随机的冒险者角色。

1. 店铺

店铺拥有其布局，该布局是可以通过其他方式进行配置的。

1. 美术内容
2. 店铺资源

拥有不同的地板材质。

拥有不同的摆设物件。

1. 冒险者、店员及史莱姆

可拼合的冒险者动画元件。

店员、史莱姆的动画元件。

经营时段会发生的表情动画。

1. 资源、商品

一部分资源、商品的静态图标。

1. UI及游戏风格

设计一下游戏的整体风格。

* 基于像素位图动画的像素风格。（参考像素骑士团、点击幻想之类的游戏）