城镇系统

Ver1.0

2018-8-20创建

陈宇翔

目录

[目录 1](#_Toc522710924)

[一、 界面设计 2](#_Toc522710925)

[1. 商店界面 2](#_Toc522710926)

[二、 系统设计 3](#_Toc522710927)

[1. 城镇系统 3](#_Toc522710928)

[2. 建筑的升级 3](#_Toc522710929)

[3. 城镇形象变化 3](#_Toc522710930)

[三、 建筑 4](#_Toc522710931)

[1. 店铺【参见店铺系统】 4](#_Toc522710932)

[2. 冒险者工会【参见工会系统】【扩展设计】 4](#_Toc522710933)

[3. 召唤之塔【参见召唤系统】【扩展设计】 4](#_Toc522710934)

[4. 市集【参见好友系统】【扩展设计】 5](#_Toc522710935)

[5. 启程大厅【参见深渊迷宫系统】【扩展设计】 5](#_Toc522710936)

1. 界面设计
2. 商店界面
3. 系统设计
4. 城镇系统

城镇是玩家平时所处在的主要界面。

* 城镇等级

城镇拥有自己的等级。该等级会通过完成的每一笔交易、史莱姆分解商品获得的经验及冒险者公会中被完成的任务所提供的经验这三部分组成。

城镇等级决定了整个深渊镇中其他建筑可升级到的等级上限。

* 城镇建筑

城镇拥有许多建筑：

* 店铺

玩家主要进行经营游戏的地方。

* 冒险者工会

冒险者工会可以查看所有当前存在的和曾经存在的冒险者。

* 召唤之塔

召唤之塔可以召唤新的冒险者来到深渊镇。

* 市集

市集会有各种流动商人。主要用于发布一些临时的任务（交互玩法）。

市集同样会影响所有资源体系的自由商人的出现频率。

* 启程大厅

能够前往查看当前的深渊探索进度。

1. 建筑的升级

当玩家的建筑等级并未到达当前的城镇等级时，玩家就可以对其进行升级。

每次升级建筑都需要耗费大量的货币。

1. 城镇形象变化

城镇的形象会随着游戏的进程不断变化。

其主要表现在繁荣和主题两个方面：

* 繁荣

随着玩家的建筑等级提升，建筑会拥有不同的造型。

同时，随着建筑等级的提升，城镇造型同样会发生变化。（这一点虽然与城镇等级有关，但是城镇等级不直接作为影响城镇面貌变化的依据）

* 繁荣是一个隐藏数值，本身不具有太重要的意义，但是繁荣越高的城镇，会吸引更多的冒险者，并且能召唤到的冒险者也更多。
* 主题

城镇和建筑都能更换不同的主题。

城镇主题是优于所有独立的建筑主题的。

城镇主题被套用之后，所以该主题下涉及的建筑都会更换成对应的新造型，且不可独立再更换为其他主题。但是，不再该城镇主题作用下的建筑，仍然是可以独立更换其他主题的。

1. 建筑
2. 店铺【参见店铺系统】

玩家主要经营的场所。

营业时间！作为一个主要的游戏行为，独立于主界面上，并不与店铺直接发生界面交互。

但是营业时间！中的数据基础都是以店铺的属性来作计算的。

* 店铺的升级

店铺的升级可以解锁新的扩建空间（地盘）、摆设，并且增加店铺整体的COST上限。

* ~~扩建和~~改建
* ~~玩家可以花费货币购买新的可购买扩建空间。~~
* 玩家可以购买摆设，在COST允许的范围下，将其安置在店铺空间（已经购买的扩建空间）中。
* 店员

每个店铺最多拥有3个店员。随店铺的等级提升而解锁开放店员位。

店员同样需要花费货币来雇佣。（此雇佣是激活概念，一次消费终生享用）

* 店员拥有技能
* 史莱姆也是店员的一种，只有史莱姆可以分解多余的商品。
* 工匠

每个玩家最多配置4个工匠。

每个工匠同一时间只能生产一件商品。

不同的工匠拥有的生产列表是不同的。

* 营业时间！

营业时间！中，会有冒险者来进行交易，通过工匠生产商品完成交易之后会获得货币。

在营业时间！中，店铺内的资源设施会源源不断地提供生产商品所用的资源，并根据市集的建设程度，也会有自由商人前来给玩家提供额外的资源。

1. 冒险者工会【参见工会系统】【扩展设计】

* 工会任务

工会中会刷新出公会任务。

通过交易获得的经验值，同样也等于工会任务的完成进度。（如一笔交易能获得1点城镇经验，那他同样会获得1点任务经验，并针对全部的工会任务）

工会任务是另一套设计体系的内容。【详情参见工会系统>>>】

* 在籍冒险者

当前在店铺内出现过的并且还存活着的冒险者，都会可以再冒险者工会里进行查阅。

* 墓地

系统会随机将在籍中的冒险者变更为死亡状态。

已经死亡的冒险者会在墓地中留下墓志铭。

墓志铭是一个随机生成生平的功能。

1. 召唤之塔【参见召唤系统】【扩展设计】

召唤之塔可以消耗资源和货币来进行召唤。

召唤基本只会召唤出冒险者。

* 普通召唤

消耗货币进行召唤。

一次召唤只能召唤出一个冒险者。

* 特殊召唤

献祭玩家背包中的特殊道具来进行召唤。各种道具都可献祭。

根据一定的公式从不同的冒险者池中召唤冒险者前来。

* 被召唤的冒险者

被召唤的冒险者分为两类：普通冒险者和特殊冒险者。

* 普通冒险者

也就是随机NPC。名称、特技、属性和等级都是随机生成的。

普通冒险者死后会在墓地里留下生平记录，并且系统记录这些冒险者的名字，并不再会生成同名字的冒险者。

* 特殊冒险者

玩家实际会需要去追求的冒险者。

每个特殊冒险者都是独立设计的，这些冒险者不会死，而是以“永生者”的身份持续存在。即使他们不再在列表中出现，玩家也可能再次召唤到他们。

1. 市集【参见好友系统】【扩展设计】

市集也就是好友系统的额外包装。

* 贸易活跃

玩家所有可产出资源都拥有对应的贸易活跃。

越活跃的资源，其在营业时间中通过自由商人的额外获得就越频繁。

玩家也可以通过付费手段来激活一定时间的贸易活跃。

* 商路

也就是好友系统，所有认识的不认识的，都会通过包装，变成其他小镇商铺的老板，来勾搭玩家。

* 玩家每天可以对商路上的贸易伙伴进行通商。
* 玩家每天的通商次数是固定的，但是通过营业时间！的结算，是有一定几率获得额外通商次数的。
* 贸易可以选择一个资源种类，并且，贸易可以提升自己对应资源种类的活跃。

1. 启程大厅【参见深渊迷宫系统】【扩展设计】

启程大厅可以前往查看深渊迷宫的探索进度。

深渊迷宫是一个基于玩家个人自动生成，并且没有实际内容仅仅为显示用的地下城副本。