店铺系统

Ver1.0

2018-8-20创建

陈宇翔

目录

[目录 1](#_Toc522615748)

[一、 界面设计 2](#_Toc522615749)

[1. 商店界面 2](#_Toc522615750)

[二、 系统设计 3](#_Toc522615751)

[1. 核心玩法 3](#_Toc522615752)

[2. 店铺功能 3](#_Toc522615753)

[3. 店铺属性 3](#_Toc522615754)

[4. 店铺等级及成长 3](#_Toc522615755)

[5. 店铺的扩建与改建（编辑） 4](#_Toc522615756)

1. 界面设计
2. 商店界面
3. 系统设计
4. 核心玩法

玩家通过店铺生产资源并通过这些资源来制作商品，通过前来购买的NPC满足其喜好和需要之后再转换成货币。

1. 店铺功能

* **营业时间！**

进行营业是店铺乃至整个游戏最主要的玩法。

营业时间（3-5分钟内）里，会有冒险者不断地涌入店铺。玩家可以通过在店铺中产出的资源来制作商品以满足冒险者们的需求。并通过这种交易手段来获得城镇经验和货币。

* 升级

随着城镇等级的提高，玩家可以升级店铺。

店铺的最高等级受到城镇等级的限制。

* 改建

店铺等级提升之后，会解锁各种新的店铺设施及店员。

玩家可以随自己的喜好和货币储量去购买这些内容并将它们安置于店内。

1. 店铺属性

* 知名度

知名度是一个隐藏数值。只记录完成交易的次数。

店员本身也具有知名度的隐藏属性，但是店员的知名度是基础数值。

* 奢华

奢华根据其总值的不同，会影响交易获得的货币。奢华等级越高，其交易所能获得的货币就越多。

部分店铺设施需要奢华达到一定值才可解锁购买。且同样会影响来进行购物的冒险者。

* 舒适

空余的地盘格会提供额外的舒适。并且，此空余地盘格同样会受到地毯/地面的影响。

舒适会略微延长所有顾客的等待时间。（以百分比取整的形式来实现）

店铺属性对设施的解锁要求，都是一次性的，服务器只记录最高数值即可。

1. 店铺等级及成长

店铺本身拥有等级，上限受到城镇上限的影响。

店铺本身的等级影响店铺扩建区域的购买、店铺设施、店员上限和店员招募列表。

* 店铺的升级

店铺需要玩家耗费货币去进行升级。

随着店铺等级的提升，在城镇中的造型会变化（所有的建筑在升级到一定等级后都会有造型的变化。）

* COST

店铺的升级会自动影响当前COST上限的提升。

所有的设施都会消耗COST。

1. 店铺的扩建与改建（编辑）

店铺在升级之后可拥有的地盘和设施、店员都会增多。

* 店铺空间（地盘）

玩家只能用货币来购买新的店铺空间。

店铺的空间会根据固定的等级来开放可扩展购买。

空间（地盘）的扩展是依次购买的。

空间本身会带来店铺舒适度。

* 设施【设施设计文档>>>】

店铺中拥有多个设施。除去游戏最开始时，会附送的数个基础设施外，都需要玩家自己购置。

* 设施类型

设施分为固有、资源、炫耀三类。

* 固有设施：

固有设施，会在游戏开始时，直接存在于店铺内，玩家可以在设计布局时变更其位置，但是不能将其移出布局。

在游戏过程中，固有设施会依次解锁。

* 资源设施：

资源设施会需要与对应资源的固有设施邻接摆放。

其中，因为橱柜是一个特殊的功能扩展模块，购买之后只能放置在固定区域。

* 炫耀类设施：

类似于摆设、雕像等内容。

* 设施属性

所有的设施都拥有COST、购置价格、购置数量上限、摆放规则和占地格的多个基础价值属性。

并且提供提供3项店铺属性。

除去基础属性以外，设施会拥有特殊属性，类似于店员的技能词条。

* 设施的购置

需要玩家在改建中，购置新的设施来实现。

购置之后的设施会储存在玩家的仓库中。以方便在变更布局时调用。

任务完成同样会给与玩家免费的设施。

* 店员【店员设计文档>>>】

每个玩家店铺中的店员最多配置3个人（根据数值调整可变）

店铺中的店员可以配置店员和史莱姆两种。

* 店员同样拥有经验和等级设定。
* 店员的等级会解锁其携带的技能。
* 店员本身与设施一样，拥有基础属性，同时，其拥有知名度的隐藏数值。

在读取店员的基础属性（包括知名度）时，会需要与其等级进行乘算。等级越高的店员，所能提供的属性也就越多。