经营系统

Ver.1.0

2018-8-20创建

陈宇翔

目录

[目录 1](#_Toc522535914)

[一、 界面设计 2](#_Toc522535915)

[1. 外部入口 2](#_Toc522535916)

[二、 系统设计 3](#_Toc522535917)

[1. 核心玩法 3](#_Toc522535918)

[2. 资源产生 3](#_Toc522535919)

[3. 商品的制作 3](#_Toc522535920)

[4. 顾客（冒险者） 4](#_Toc522535921)

[5. 工匠 4](#_Toc522535922)

[6. 店员 5](#_Toc522535923)

[三、 资源设计 6](#_Toc522535924)

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. 资源产生

店铺中会有多个资源生产点，这些资源生产点会根据店铺等级的成长（和内部资源点、店员的升级）来提高产出和变更资源产物。

* 资源生成

资源都是默认速度成长的，本身资源成长会有倒计时。（以虚像的资源慢慢被填满来表现）

但是，资源生成时，会有额外的QTE设置，通过简单的QTE功能，玩家可以得到更多的资源生成。

* 资源成长

资源成长是基于玩家的店铺升级实现的。

通过店铺里的摆设增加，和店员的增加，来提供不同的资源加成。

不同的等级段，所表现出的资源内容是不一样的。更高级的资源会向下兼容，但是收到最小资源等级的影响，商品的制作在没有对应的资源产出时，不能被进行。

* 资源状态
* 成长中

正常状态，数值为白色。

* 充满

不正常状态，数值为绿色，且资源图标本身产生抖动。

* 匮乏

不正常状态，数值为红色，且会有红色感叹号在其头上出现。

* 响应

QTE事件，玩家可对其点击操作。完成QTE事件后，玩家会获得一批额外资源。

响应的发生会在玩家对应资源储量较低时发生的更频繁，是一种激励机制。

1. 商品的制作

商品的制作是基于工匠完成的。

不同的工匠在不同的等级段拥有不同的制作列表，每个工匠的列表，同时最多拥有3列。

商品制作会需要消耗材料和时间。

* 制作流程：

1. 玩家点击工匠，工匠弹出制作列表
2. 玩家点击列表中的商品，根据商品消耗资源来进行相关提示
3. 如果资源足够，会进入制作流程，本身是一个倒计时，同时会引发QTE事件，点击后可能会增加制作品质，甚至是升级或暴击。
4. 制作完成，商品会进入待售区。

* 过剩消耗：

点击待售区的商品后，会出现让史莱姆吃掉的选项。

被史莱姆吃掉的的商品，不会变为货币，而是会转化成极小量的经验。并一定几率产生特殊道具。

1. 顾客（冒险者）

冒险者的主要作用是会进入玩家的店铺购买商品，并让玩家获得货币收益。

所有的冒险者，会在进店之后经过短暂徘徊（徘徊时间可以为0）后提出购买需求。店员或玩家可以自动相应。

冒险者

冒险者在消费层面分为两种不同的冒险者：

1. 主动目标型

主动目标的NPC在进店之后，会直接弹出其需求（ORDER，点单）内容。

1. 随机目标型

随机目标型在进店之后会根据玩家当前已经制作的内容来生成需求内容。在发生需求事件之前，NPC会进行一个随机事件（较短时间，2-4秒）的店内徘徊。

（其两者之间会有一定的需求生成时间差别。）

* 需求列表的生成

需求列表都是根据玩家当前工匠所能制作的所有商品来生成的。

每个冒险者对商品类型的喜好权重是不同的。（在生成随机NPC时同样会有不同的权重分配，需要注意）

* 冒险者的状态
* 需求中

冒险者会拥有多种状态，较为常见的就是普通和紧急两种状态。

这两种状态仅仅是画面表现上的区别而已。

所有需求产生之后都会进入倒计时，当倒计时剩余在65%以上时，冒险者的状态表现为普通状态。当在35%以下时，就会成为紧急状态。

紧急状态下的NPC其动画播放速度会加快，并且头上会有“青筋”标记。

* 商议中

店员会与冒险者进行商议。

商议可能是用其他商品来替换冒险者的需求物，也可能是通过商议来获得更高的额外收入。

在该状态中，始终会有店员站在其面前。

两个人都会有“大汗”标记。

* 结算

交易成功后，会有一个结算环节，冒险者头上会飘对应的货币。

如果交易含多种货币，则会按照货币数量弹多个货币出来。

* 离开

成功的交易、失败的交易和未能完成交易，NPC都会离开商店。

成功的交易后，冒险者会给出货币回馈，并带着“爱心”标记离开。

失败的交易和未能完成的交易，都会带着“心碎”标记离开。

1. 工匠

工匠是制作商品的唯一产出位置。玩家需要根据每个工匠的制作列表，来进行生产，才可以获得商品。

点击工匠会出现可生产的商品列表。

* 可生产商品列表的生成

所有工匠根据其等级和店铺中的资源生成等级来决定其可生产商品。

* 工匠的成长

每个工匠拥有经验值，通过下列活动，工匠可获得经验值：

成功制作商品会增加经验值；任务的完成；新地城的探索。

当经验值累积完成之后，工匠升级。

* 新商品解锁

新商品的解锁，会根据工匠等级的提升而解锁。

但是同样，新商品可能会需要完成任务，来获得。

1. 店员

店铺中的店员分为两类：店员和史莱姆。

这两种店员的作用基本都相同，但是店铺中没有史莱姆，则无法分解过剩商品。

* 店员

店员与工匠一样，拥有等级。但是店员不拥有生产功能。

店员会触发QTE事件，根据不同的QTE事件，来获得不同的事件奖励。

* 事件

事件是店员的主要被动。

事件会一定几率触发。

* 特性

店员拥有不同的特性。

这些特性对制作、其他店员和奖励发生影响。

* 史莱姆

史莱姆是一种特殊的店员。

史莱姆可以分解商品来获得额外的经验值及特殊道具。（这些道具会用在地下城探索和任务系统中）

史莱姆不会带有事件，但史莱姆仍然具有特性。

* 分解

将已经制作完成的商品进行分解，可获得经验和特殊道具。

不同的史莱姆可分解的结果会有所不同。

如果配置多只史莱姆，其分解操作是随机指派的。

1. 行为设计
2. 冒险者

* 冒险者工作逻辑



所有的冒险者进店之后都会根据以上逻辑发生交互行为。

在该行为中主要发生的行为是1·ORDER（也就是流程图中的货品需求流程），以及2·商谈（图中的#2流程）

* **ORDER（货品需求）**

所有的冒险者都会产生一个货品需求。

该货品需求会从当前玩家工匠可生产的货品组合而成。

所有的NPC货品需求会在每一次营业时间！中记录并进行权重分配。尽量确保所有的需求针对于总体制造量来说是相对均衡的。

* 冒险者的ORDER会根据这一局游戏所生成的总需求列表来进行选择。
* 所有的ORDER会需要雇员响应。且冒险者产生ORDER之后，至整个响应结束之前，不会发生位移。
* 同时存在多个ORDER时，会根据雇员本身的技能来判断优先级。
* ORDER会被推销所顶替。当该行为发生时，不会再向玩家显示ORDER，而是直接进行结果判断。是一个独立流程。

并不是说ORDER不会发生，而是从显示逻辑上跳过而已。但是商谈所需要进行的显示逻辑仍然会进行。

* #1自由徘徊

所有的冒险者进入店铺之后都会进入一个自由徘徊的阶段。

该自由徘徊会持续0-7秒时间，视冒险者本身技能而定。

推销只会在一个冒险者尚处于自由徘徊时发生。

* #2商谈

商谈是一个通过雇员发生的主动行为。

商谈在设计上分为以下几种形式。

* 砍价

在提供冒险者ORDER目标商品时，通过砍价来获得额外收益。

通常情况下，砍价是一个左右相互对比的进度条，冒险者会有一个基础的砍价加值，会在短时间内迅速上升，玩家则需要通过手动点击来增加雇员的砍价加值。

强卖会获得额外的交易经验。

* 强卖

冒险者会给出一个ORDER，发生强卖之后，雇员会无视冒险者的ORDER，以新商品来进行交易。

该交易的新商品会降低商谈成功率，且交易本身的收益浮动范围会变大。

强卖会获得额外的交易经验。

* #3推销

推销本质就是强卖。在冒险者处于徘徊阶段，并未产生ORDER时，如雇员空闲（未处于交易状态中，具体查看文档中的雇员，有对雇员状态有更明确的说明），则会主动发生推销。

发生推销之后，被推销的冒险者不再产生ORDER，而是以强卖规则进行事件。

* #4偷盗

推销是一个特殊响应事件。只有在冒险者完成徘徊之后进行是否发生特殊响应事件的判断。并在判断偷盗时，发生偷盗事件。

偷盗是与冒险者本身所携带的技能相关的，只有拥有偷盗相关技能的冒险者进店，并且在徘徊结束之后进行特殊响应判断时，才会发生偷盗事件。

* 偷盗发生后会进入相关的偷盗QTE流程。通过QTE的点击可以阻止偷盗。
* 阻止偷盗失败，会损失被偷盗的商品。

一个冒险者只会偷盗一件商品。

* 阻止偷盗者成功，一定几率损失该商品。但是必定会获得偷盗阻止的奖励。

1. 雇员

雇员是联系玩家所生产（工匠生产）的产品与冒险者求购之间的主要方式。

冒险者的ORDER，都是需要雇员才能完成的。

* 雇员工作逻辑：



所有的雇员分为两个大类，基础雇员和史莱姆。

* 基础雇员

雇员在开店之后，总是处于待机状态的。只有冒险者入店之后，才会进行相关的相应和状态变化。且，一个雇员同时只会针对一个冒险者进行推销或交易。

* 拥有推销技能的雇员，在冒险者进入店铺后只会对其进行一次推销判定，如果发生推销，则执行，若无，则不再对该冒险者进行推销判定。
* 在冒险者生成ORDER之后，雇员才会开始进入响应流程。响应流程主要由取货、送货、交易三个步骤完成。
* 一个冒险者的ORDER同时只会被一个雇员响应。
* 普通的交易仅为货物向货币的转化和消耗过程。但是拥有商谈技巧的雇员，会在交易开始之后进行商谈判定。
* 取货和送货是一套流程。

取货在

* 史莱姆

史莱姆作为一个特殊的雇员分类，本身不带有商谈相关的功能及技能。

而史莱姆则可以通过点击交互对当前已经储存在店铺内的商品，进行消耗，并通过消耗转化为经验。

* 不同的史莱姆所拥有的基础消耗收益是相同的。
* 消耗收益的计算，只会针对消耗时的店铺中所有内容的加成属性决定。
* 史莱姆只会进行基础的交易。关于推销、商谈的技能不会被配置在设定为史莱姆的雇员身上。且，也不会被其他的雇员所附带的针对推销、商谈的技能所影响。
* 史莱姆可以分解商品，根据史莱姆自身的技能构成拥有不同的时间消耗和产出获得。
* #6取、送货机制
* 取货
* 取货行为发生时，不需要检查是否有送货目标，因为此需求时因为需求方的ORDER生成并被系统接收所致。

如果ORDER存在时间过久，在消失的一瞬间ORDER取消，则此时，取货行为依旧发生，在取货完成之后，开始送货的行为起始点，进行目标判断时进行行为取消。

* 取货会需要计算受相应雇员与货物之间的最短移动路径，并移动之。此时，会对当前已经被列为运送货物的商品进行锁定，以防止其他路径更近的雇员将此目标取走。
* 取货完成时，原本所在橱窗单元中的道具，会直接移动到雇员头顶，并随之移动而移动。原本货物所在的橱窗格解放，可以填入新的商品。
* 送货
* 当雇员取到商品之后，就开始进入送货流程。
* 进入送货流程时，会额外判断一次制定该ORDER的冒险者是否还存在，如果是，则锁定之，并开始送货。如果否，则根据流程，进行其他可交易对象的判断。

首先会进行同商品的其他ORDER检测，如果有，则转移回应。前提是，该ORDER并没有被其他雇员锁定。

当没有同商品的其他未锁定ORDER存在时，则会判断雇员当前技能和当时的其他ORDER，来进行是否进行商谈的系统判断。如是，则进行商谈，如否，则送还商品。流程关闭。

* 当新目标决定后，该雇员开始送货。若在一个逻辑循环中无法确定新的送货目标，则该雇员会将货品送回橱窗，如果没有空橱窗，则该雇员会保持徘徊状态，直到出现新橱窗并送入该退换商品为止。

在一局游戏结束时，如果一个雇员身上仍然存在商品，该商品也不会提供额外的奖励内容。

1. 工匠

玩家商品制作都需要通过工匠来完成。

所有工匠的商品都会需要消耗对应的物资，如果物资不足，则不能进行制作。

制作完之后的商品，都会被丢入橱窗中，且，只有丢入橱窗中的商品才能够被雇员选用于交易。

* 工匠的工作

每个工匠拥有自己的3个制作商品列表，且每个工匠对应一种工作台。虽然一个工匠可以对应对种工作台，但是一旦店铺编辑中被确定了位置之后，只有点击对应工作台才会呼出其可制作商品的列表。

* 制作列表和工匠升级

工匠的升级同样是按照经验次数来算的，这一部分在之后的经验值和等级换算中会再次详细说明。

每个不同的等级段会对应不同的制造列表。

1. 资源

资源只有两种，基础资源和高级资源。

基础资源是固定时间产出的，而高级资源则是随机产生的。

* 特殊的资源获得方式
* 贸易活跃

随着等级和贸易活跃之间的公式，有概率会有其他店铺的商人来到店铺中的对应资源点进行卸货。

卸货会按照玩家当前店铺中资源点的产出情况给与一个随机事件（5-20秒）的资源产出情况，并且同样，会进行高级资源的产出。

* 资源产出类技能

部分雇员会带有资源产出类的技能，当其发动该技能时，玩家可以通过点击事件来让其进行资源产出。

在该技能生效（进行）过程中，雇员不会重新加入回到服务状态中。

1. 数值设计
2. 资源内容

一共分为矿产、魔石、木料、食材和杂物。

所以店铺中会拥有5个对应的资源点，会升级，产出速度和数量会变多，随等级曲线变化。

拥有三个成长方向，产出数量、暴击率、产出速率、高级材料产出率。

1. 冒险者

拥有名称（随机）、职业（随机）、属性（随机）：智力、敏捷、力量、体力，以及外貌、性别。

其中，职业、属性等都是对现版本不重要的设计项，仅需要存在一个可随机的规则即可。

其中，职业决定基础素质点和等级成长的随机数浮动区间。

其中冒险者是拥有等级设定的，是通过随机基础属性然后算上职业的等级加成决定的。

1. 工匠

工匠都是已经设定好的角色。

拥有名称、职业、适用工作台和携带技能。

其中名称和职业仅仅为填表内容，并不具有实际的功能。

* 适用工作台

一个工匠可以适用多种工作台，工作台本身并不影响产出列表。

* 技能

一个工匠最多携带3个技能，这些技能会有不同的设定功能，在对应的时段可起效。

工匠的技能会随着等级提升解锁。

工匠等级的解锁时一个隐藏等级的内容。并且，工匠每次提升等级，都有可能解锁技能，只是在每个等级提升是的随机数是按照离设定的隐藏解锁等级越接近其百分比越高来做处理的。

* 工匠等级

玩家的所有工匠等级都是需要系统记录的，并且工匠会根据交易等结果独立成长。

工匠等级越高，其列表可制作内容越强力。并且等级会成为解锁工匠技能的唯一条件。

在招募到工匠时，该工匠的等级取值为玩家当前前10名工匠的平均等级，如不足10名，则取仅有的工匠等级。

技能中会有取值工匠等级的字段，会有工匠等级越高，其发挥能力越强的技能。

1. 雇员

雇员都是已经设定好的角色。

拥有名称、职业和技能和属性。

* 职业

但是在职业上拥有一个字段来区别一个工匠是史莱姆还是普通工匠。表格中建议以1、2来区分，并且格式为：1|大王史莱姆，或2|清朝厨子。其中分隔符前判断是史莱姆还是普通工匠，分隔符后作为职业名称的可读取字段。

* 技能

与工匠技能逻辑基本相同。

* 雇员等级

与工匠等级基本相同。

* 属性

雇员的属性是基本属性，与冒险者的属性不一样。

雇员属性主要是：

* 知名度

随着交易提升而提升，展示性数值。

* 敏捷

隐藏属性，影响这个雇员在店铺中的移动速度和商品响应速度。

* 史莱姆

史莱姆是一个特殊的种类，史莱姆会需要可以吞噬商品来变为额外的经验值。

在配置上，史莱姆和普通雇员本身是拥有非常不同偏向的。