

SSR-世界贸易设计框架

定位

1. 填补soc长期目标及每日活跃行为
2. 整合各项经济调节功能
3. 增加玩家跨层社交粘性

一、设计思路

1. 收敛在主lv上玩家的离散度
 - a. 开始游戏时间造成的差异 → 建立后追力机制(世界lv)
 - b. 在关键节点可制造付费冲动的机制
 - c. 回流玩家承接
2. 经济玩法及通过经济角色驱动社交 → SOC时间价值任务转化机制
 - a. 刺激玩家利用碎片时间多次活跃 → 契约任务
 - b. 驱动玩家交流、协助 → 好友协助、联盟协助
 - c. NPC势力成长价值反馈
3. 联盟生态结构优化及头部压制性道具投放 → 拍卖行
4. 赛季新经济玩法及联盟生态及数值迭代速率调节 → 大篷车运输
 - a. 养成门槛 → 载具
 - b. 联盟玩家经济角色及社交驱动 → 联盟运输
5. 包装、串联经济玩法、机制，塑造经济角色提供游戏目标差异 → 契约资质养成

二、结构框架

三、开发计划

序号	功能	设计完成	开发	上线版本
1	末日金币、商店	2023年2月		1day
2	契约基础系统(订单、资质养成)	2023年2月		7day
3	世界等级	2023年2月		7day
4	契约协助	需好友、联盟系统设计完成		SL
5	联盟拍卖行	需联盟活动结构完成		SL
6	船坞	2023年6月		GL
7	回流机制、回流商店	2023年6月		GL
8	动态贸易机制	2023年9月		GL
9	联盟运输	需载具、赛季基础设计完成		GL