Silver & Pepper玩法规则书-2021.6.1

简介

《银与胡椒》将从一名商人的微观视角出发，体验架空欧洲大陆上的宏观中世纪历史。玩家通过派遣自己的商队在不同的城市之间买卖和运送货物传递人们的需求，在不同宗教和世俗势力的角逐中站稳脚跟，在建设的过程中发展壮大自己的商会势力，并最终掌控贸易、经济和自己的命运。游戏的设计融合了大航海时代、off world trading company、全面战争、骑马与砍杀、三国志等游戏的部分元素，融合了诸多经济社会史关注的内容，力图建立一种创新型的模拟经营玩法。

团队介绍

我们的团队目前基本完全由大学生构成，大多数为制作人本人的朋友和同学。出于对游戏考据的尊重和对内容还原的严谨，文本部分的参与人员基本都是历史系的学生，涉及经济社会政治宗教战争等多个方面，美术的设计也尽可能参与了出土文物与记录，尽可能展现游戏特色。程序组的朋友们也均为多年老玩家，且有一定游戏开发经验，深度参与了游戏机制的建立。

预期工期

经过制作团队讨论，目前游戏倾向于先制作简化版本的demo，制作周期将尽量缩减在几个月之内，尤其欢迎有暑假假期的朋友们参与。之后也会有长期的不断更新制作活动，同样欢迎时间灵活的朋友们参加。

需要招什么样子的人？

考虑到游戏本身带有一定的实验性，且内容关注点和玩法设计相对不常见，我们需要一些对这个内容有兴趣，或是愿意进行锻炼，对游戏制作有热情的朋友们。目前我们尤其需要程序员的参与，但也同样欢迎美术组的朋友一起合作。

核心世界观

游戏设定在一个架空的大陆，基本对标1300-1500年（即晚期中世纪与文艺复兴时期）的地中海与欧洲，主要侧重点在于表现商业史。但游戏同时也会整合一部分自5世纪以来的欧洲历史事件作为大背景，以一些历史事件影响玩家的决策。

核心玩法与胜利条件

玩家扮演一名的商人，在不同地区的城镇之间进行贸易，积累钱财，购买更多的商队来增加自己的贸易总容量。游戏内城市和基建系统会对玩家的贸易顺利与否和收入造成较大影响，同时有很多随机事件需要玩家进行判断。玩家需要通过与不同势力（教会，世俗统治者，异教徒）周旋来获得更多财富，与此同时，玩家需要通过入股和收购来掌握更多的商会，从而实现地区贸易垄断，战胜竞争的AI商人，来实现对经济的控制。系统判定玩家垄断地区贸易后，即位胜利。若玩家亏损且无法还贷，则判定为失败。

游戏引擎：unity

大地图内容（表现内容）

商队：

起始时玩家控制一只商队

玩家无法自由操控商队移动，商队只能在固定目的地之间移动

玩家点击商队，再在大地图上选择商路（考虑到通往一个目的地可以有多条商路）

鼠标移动上之后商路本身、出发地和目的地都高亮

点击商路后，系统判定目的地城市是否设有邮局

选项：1）停留在目的地（设有邮局）；2）卖光货物并原路返回

1）停留在目的地并建立邮局（显示金额）；2）卖光货物并原路返回

选项：是否补满补给并维护：1）是（显示扣除金钱数）2）否（路上随机事件）

商队出发，系统判定是否需要扣除过路费

商队移动前往目的地，时间由orbis.stanford.edu算出（提前设定好写好）

商队移动，游戏内时间正常进行，玩家可以移动视角，也可以换成城市视角去进行别的行为

商队遭遇随机事件

弹出文本（类似全战和骑砍类实时弹出，玩家可以在设置中选择暂停与否）

选项：见随机事件（机制内容）

商队到达目的地，若选项为停留，则：

屏幕出现提示，玩家点击，展示顺利到达的文件，屏幕切换至商队所在城市的城市地图内容

大地图UI中显示玩家所拥有的所有商队数量，点击之后镜头移动至该商队位置

城市地图内容（表现内容）

市场： 买卖

玩家鼠标点击城市地图中的市场，界面切换

两个弹出框，玩家与城市商人NPC

弹出框右下角为玩家与NPC当前持有的金钱数额

弹出界面共有四个slides，对应四种货物类型，点击slides会自动将NPC和玩家的弹出框内货物移动至该类货物

每个弹出框slides里有双方拥有的所有该类货物

鼠标移动至货物图标后点击右键显示商品详细介绍

UI形式为一个方框显示图片，下方两个小格子表现单位价格和单位数量

点击货物即可交互，点击玩家弹出框内的货物为卖出，NPC弹出框内的货物为买入

左键点击后屏幕正中出现新的弹出框选择要买卖的数量，左边是1，右边是max-1，数量下方显示一共所花费的金钱数

单件物品交互结束后总金钱和所花费金钱（+-）会显示在弹出框右下角

玩家进行完所有交易后点击完成交易，

if花费金额（-￥）>总金额（Σ￥），then 提示买卖不成功

else进入弹出框选项：是否bargain

Bargain界面显示NPC可接受的金钱范围（成品游戏中随玩家与城市关系/口才等级变化）

Bargain弹出框表现为与买卖数量相似的弹出框，从左到右是可接受的最低价和最高价

玩家点击区间，弹出框上部分会显示该金额（参考巫师3）

点击确认后NPC会表现是否接受价格，若不接受则价格区间变动，上限为刚才玩家所选价格

玩家总共有三次机会bargain，如不成功则原价购买

买卖结束后显示玩家所得

系统判断是否需要扣除税款与给商会的钱

银行：玩家点击银行图标，选择存款或者借贷

存取与利息（白鸭代码）

按月计算（30天），利息为5%，月结，利滚利相当于每个月拿出来重新存一次，即第二个月为（最初存钱\*105%）\*105%；

借贷：

1000元以下利率为8%，1000以上利率为6%，计算方法同上。

借贷还款问题：

欠款到期会以信件形式提醒，欠款并不自动归还，如果玩家来不及还款则信用评级受到影响，前三次为利息增长为10%、25%、50%，之后永久无法在该银行借款；

黑市贷款：

高利贷，利息为30%，如果无法及时还上则会面临下次借贷50%，75%，100%的惩罚，之后在该城市内遭遇抢劫与暗杀风险大幅度提高

教会

教会法案展示

显示这段时间内教会法律

如禁止与什么人进行贸易，禁止买卖哪种类型的货物，以及可能受到的惩罚

交罚金除恶名度

显示玩家目前违反了何种教会法，以及当前的恶名度等级

交罚金：罪恶值清零（不显示给玩家），金额（显示金额）

如果玩家选择不（买赎罪券or）交罚金，则当恶名等级到达最高时路上遇到被教会领主和骑士团抢劫的风险增加（随机事件）

商会

告示板显示内容：

显示周围城市发生的随机事件，便于玩家下一步决策

如：A城市发生暴动，B城市出现瘟疫等等

购买更多的商队并编组

显示购买价格与载货量

玩家可以自由编组自己的商队，来改变载货量（设定上限，如玩家的一组商队中最高只能由五个商队，此处可以将每次购买的商队认为是给自己现有的商队加了一辆马车）

入股

金额1：免除该商会路上的过路费；即不用在买卖结束后交一笔提成给商会

金额2：每个月获得提成（数额1）；

金额3：每个月获得提成（数额2）

市政厅

贡献城市民兵团

玩家可选数额A，B，C（减少城内发生抢劫暗杀等随机事件的几率）

道路建设

玩家可选数额A，B，C（商队速度提高5%，10%，15%，不展示给玩家）

驿站修建

大额数字，之后玩家每次发出商队无需补给、维护也不会发生与之相关的随机事件

学院：交钱进行学习，之后减少随机事件的发生几率，或增加选项成功的机率

每项学习除了钱之外还需要花费一整天时间，当日无法处理商队事务

雄辩术

金额1（辩解成功率提高至33%）；金额2（辩解成功率提高至66%）

测量术（显示金额）

金额1（海难几率降低25%）金额2（海难几率降低50%）金额3（海难几率降低100%）

里希特瑙尔流派剑术

金额1（抵御城内抢劫&暗杀成功率提高至33%）；金额2（抵御城内抢劫&暗杀成功率提高至66%）

自然哲学（显示金额）

随机事件（机制内容）

机制设定：采用系统内部掷暗骰的方式进行

事件发生

在大地图中，每次商队出发时暗骰判定是否发生随机事件，在行程一半处显示

在城市地图中，玩家每和一个设施交互（如市场），则进行一次暗骰，判定玩家是否会遭遇随机事件（如暗杀）

事件应对（仅涉及有选择决策的随机事件）

玩家在所给选项中选择，暗骰判断玩家行为是否成功，给予不同的回复

暗骰成功几率因玩家的技能等级改变，也因玩家的其他行为（如投资城市民兵队）改变

大地图

与玩家出发前选择相关（无决策，事件发生时仅给玩家显示结果）

不补给；超载；教会处罚（未交罚金或在城内贩卖违禁货物导致恶名度提高）

与玩家先前选择无关

如：遭遇山贼（描述）

选项：1）丢弃部分货物逃跑；2）丢弃全部货物逃跑；3）说服并支付小额钱财（显示金额）；4）用马车围圈打防御战；

选项的多少和对后果描述的详细程度取决于玩家的技能等级

除了路上遇到的事件，增加目的地城市的随机事件

如：城市遭遇战争劫掠，火灾，黑死病等等

由于急件系统仅用于路上的商队，所以选择都与商队的下一步行动有关

如：临时扎营等待（中等花费高风险高回报）；转移去附近城镇（高花费中等风险低回报）；原路返回（低花费低风险零回报）

~~贸易路上的劫掠~~

~~土匪：武力，口才；不可法律~~

~~领主：法律，口才；武力：不可？极难？~~

城市地图

抢劫

选项：1）丢弃财务逃跑2）拖延时间等待城市卫兵3）组织商队反抗

暗杀

选项：1）说服并买通对方2）拖延时间等待城市卫兵3）拔剑奋战

城市内暴动（通常为帮工/学徒反对行会）

选项：1）支持暴动者2）支持镇压者3）不做生意了，快跑

后果：1-1.暴动者成功，玩家商队正常贸易1-2.暴动失败，玩家货物被没收2-1镇压失败，货物被没收且商队成员被吊死，玩家失去一商队2-2.镇压成功，玩家可以正常贸易，且获得（显示金额）奖励3.玩家需要前往下一个城市卖货，玩家损失（金额）

~~1-3.暴动暂时成功，玩家下次来到城市会被没收货物~~

~~行会间的斗争（受经济情况和部分商品物价影响？）~~

~~供给减少（价格上升或缺货）~~

价格（机制内容）

商品属性（鼠标移动到上面会显示的内容）：

Name & description

一单位价格，商品总数

若在买卖时，显示为商人的库存量，若已购买，则在inventory里显示持有的数量

一单位货物的重量与该类商品总重量（所有商品总重量不能超过玩家所选商队的承载上限）

一单位货物的购入价格

类型：Food；Raw material；Artefact；Special/luxury

对商品价格有影响的因素：

距离

本地生产或远距离货运来

价格随货运难度增加（时间，道路状况，海运或者陆运，安全情况）

地形与环境

针对本地产品

林地，山地，河谷等，出产特定商品，产地商品价格便宜

可包括food，raw material等

一些地方也有luxury，如珍珠等

大致方位

东南西北，每个方位的一些商品相对便宜（并不是像产地商品一样便宜那么多）

城市繁荣程度

繁荣度越高各类商品越丰富的丰富程度

繁荣程度越高各类商品售价越高，但artefact和luxury的增加的比例更高

E.g.

price of 1 unit of fish: 30c

Region: Southwest, effect: price increase to 120%

Geography: River valley, price reduce to 30%

Final price: 10.8c

Price of 1 unit of pearl 1000c

Region: Southeast, effect: price reduce to 70%

Geography: plain, the good has to be delivered, price increase to 120%

Distance: delivered by smooth short path, price reduce to 90%

Prosperity: high, level 4 city, price increase to 180%

Final price: 1360.8c

存档（机制内容）

Esc暂停，实时存档 or 游戏内每日自动存档，手动存档只可将当日存档重命名

城市建设机制（机制内容？表现内容？）

城市是否独立和城市的繁荣度成正比，繁荣度和城市的基建等级相关

没有独立的情况下，玩家在城内会面临经常变化且高额的税收，也会遭遇商品被没收的情况（随机roll骰子），独立值较高的城市里玩家可以通过在大学学习的法律和口才避免商品被没收，但是无法逃避税款。

封建税名：任意税，过境税，强行招待税

玩家可以通过城市建设（城墙，道路，卫队，公共建筑等，详见之前的设定）提高城市的繁荣度来增加独立度。玩家也可以选择一次性向领主赎买城市（市政厅交互），赎买后的城市可以累计税款，之后进行的建设可以使用城市自己的存款而不用玩家掏全款；赎买城市也取决于玩家的法律和口才等级，等级越高则独立后的城市可以获得的权力越多（比如是否需要再向领主缴纳税款，体现为城市用于公共建设的税款的累积速度）

背景事件与历史逻辑（机制内容）

城市分为自由城、帝国城和王国城，富裕程度决定交税程度，也决定封建领主和皇帝的财力，相应的，这些会影响到战争的可能；但与此同时除了经济因素还有政治和宗教因素，因此有一些战争（背景事件）是固定发生而不由经济变化而改变的；整个地图由各个主城里的商会控制，大概有七个，玩家的目标依然是垄断贸易，干掉别的商会；思考一下通信系统和给商队的指令；整合一下目前为止写的玩法，要体现玩家的基建对于贸易和效率的改变；城市可能由于战争被损毁，但玩家和城池的关系以及玩家和开战双方（贵族、宗教、皇帝、异教）的关系决定城池的保存程度；玩家控制一个商会（银行）之后要选择要不要在另外的城市开设分会（分行），只有开设分会才能对旅行到该城的商队进行快速的指令

帝国城市：

自由城市：

封建城市：

关键词解释：变量列表

商队（单只，在大地图进行选择/移动时）

金额（自动扣除）：用于表现玩家是否在路上有系统判定金额扣除（如过路费与补给）

金额（手动扣除）：用于表现玩家是否在路上有选择金额扣除（如修建驿站）

金额（随机事件影响）：用于表现玩家是否在路上因随机事件损失钱财（金额）

商队（随机事件影响）：用于表现玩家是否在路上因随机事件失去整只商队（该商队消失）

货物（随机事件影响）：用于表现玩家是否在路上因随机事件损失货物（一部分或全部）

商会

商队数量：表现玩家是否购买了新的商队

市场

金额：表现玩家买卖前后的金额差

货物种类：表明玩家拥有的货物（如新购入之前没有的货物）

货物数量：表明玩家

银行

玩家持有金额变动：

玩家的贷款金额：

教会

罪恶值（宗教）：用于表现玩家违反了多少宗教规则，对应相对惩罚

市政厅

罪恶值（世俗）：用于表现玩家违反了多少世俗法律，对应相对惩罚