# 游戏根据财力分为了三个阶段，在玩家拥有50万以下铜钱时，使用店铺系统增长财力，当玩家拥有100万左右铜钱时，开始接洽交易所与贸易路线系统，当玩家拥有500万铜钱以上时，加入商盟，完成第二次功能循环

游戏性由经商养成——交易所炒股——随机事件三个部分共同构建

游戏开始时，玩家选择一种开局（高信用低财力，亦或者高财力低信用）

前期：高信用玩家去银行贷款（赚取启动资金）————开店赚钱（高财力玩家直接进行此）————玩家开始想办法解决原材料问题（游玩交易所功能）

当玩家熟练掌握交易所囤积资源后，开店对玩家来说便没有了难度，财富会进入快速增长阶段

中期1：玩家在交易所买到了很多货物，仓库也积压了一大笔，于是为玩家提供一个向外循环的能力（开始游玩贸易路线功能）————对外贸易（往外出售物品分为：长期贸易路线，短期贸易路线，永久贸易路线，三者以交易次数划分）（在最开始，玩家使用短期贸易路线一次性卖出大量货物赚取游玩贸易路线的起步资金）

中期2：玩家在贸易路线中购买资源产地，获得稳定产出资源，以保证自己长期贸易路线协议的签订————购买工厂，扩展贸易覆盖面————对内贸易，进行大宗资源收购

后期：玩家财力以及信用到达一定高度后，可以加入商盟，加入商盟后，会为玩家解锁特殊店铺，特殊资源购买权限，以及特殊的贸易路线（皇商），将核心玩法重新进行一次轮回————同时，玩家加入商盟后，会触发娶亲事件（找个老婆）

游戏尾声：开放声望系统，为玩家在整个游戏过程中所做的种种随机事件选择划定一个游戏结局，可以富家一方，也可以兼济天下，也可以是只看钱的黄扒皮，也可以做散尽家财的大义商，一切归于玩家选择

在整个游戏游玩中，一直会有一条主线剧情引导玩家开始探索

**商铺：玩家可以在商铺界面打理修建自己的店铺，每个店铺的运营都需要消耗相应的资源（饭店——每十天，三十个单位的粮食）**

**玩家最多拥有三十家店铺**

**店铺根据客源来确定季节收益（旺季人多），根据原材料价格控制（淡季材料价格贵），店铺可以自主选择当月耗材（增加策略性）**

**店铺分为三个等级，新鲜出炉（增加百分之0客源）——小有名气（增加百分之20客源）——远近闻名（增加百分之五十客源）（根据信用升级）**

**如果仓库物资不够开店所用，就会停业，停业超过一个月（三个回合），就会倒闭**

**可以在商盟中签订供货商，稳定供货（不需要再去购买储存了，每月付钱就行了），供货价格每个季节都会有变化**

**店铺受益计算公式为：基础收益\*成交单数（客源）\*总店数（1）**

**店铺展示数值：预估客源量，物资消耗**

**店铺原料价格与收益比（百分之五十）**

**随机事件：店铺升级，原料减价，新供应商，食品安全问题等**

**钱庄：钱庄可以完成贷款功能以及存钱功能**

**信用≈玩家贷款额度，20信用值以下无法贷款，21~25信用可以进行一年贷款，百分之十年化率，每个月还总数的百分之四点一二，总数计算公式为：借款总额\*年化率\*信用减利**

**玩家可以在钱庄存钱，每个月给予玩家利息，但是本金为死期，只有到达存款期限后才能取出**

**在钱庄存钱会增加玩家在钱庄的信用等级，信用等级分为三个级别（黄金）（尊贵）（无上），到达最高级会员后会触发钱庄加盟事件**

**交易所：每个操作周期玩家可以——以xx价格购买xx份xx在xx日送到仓库**

**玩家在购买物资后需要先支付一半定金，当货物到库后再支付另一半**

**每个操作周期交易所的价格都会刷新，刷新逻辑为价格以标准价格百分之二十浮动，同时还有手动防漏，在表里编写一些超低价商品放给玩家**

**购买的物资共有四类：国资类（盐，铁，牛，马），贵器类（玉，茶，油，布匹，古玩），资源类（粮食（米，麦，小粟），水果，肉），成品类（鞋子，被子，房子）**

**资源类物资与部分物资具有保质期，当到达某个日期后就会变质，需要玩家手动丢弃，如果变质物品给店铺使用了，会降低信用并触发随机事件（这个想想就很难写）**

**玩家在交易所购买大宗商品时比供货商会便宜很多**

**随机事件：劫匪抢劫，天灾，保护费等**

**贸易路线：最难写的来咯**

**玩家可以在贸易路线中进行四种操作**

**1：对外贸易——玩家将己方生产或屯积的资源，以每月xx元共xx次的方式按批次从仓库发货（如果发不出货将降低信用）**

**2：买地——玩家可以购买一块产地，每月稳定向玩家供应一种资源（产量会随季节变化，比如粮食类除秋季，其他季节产量为0）**

**/**

**3：，买工厂——工厂内每月可以进行一次资源的转换（比如铁转换成农具）（也可以直接付钱转换）**

**4：对内贸易——玩家每个月以xx元共xx次的方式从其他人那里购买物资（如果付不起钱将降低信用）**

**随机事件和商盟会为玩家提供专属贸易路线**

**商盟：玩家随着游戏进程，在信用和财富达标后，可以选择加入商盟，商盟后期可以重新加入，但只能拥有一个商盟**

**商盟内有会长和副会长两个职位，玩家信用值高的话，可以与会长触发随机事件，成为副会长，得到更多优惠**

**商盟内可以提供供货商（价格不一），可以提供特殊贸易路线以及普通贸易路线，以及直接绕过交易所的大宗原料交易**

**玩家如果想娶富家千金，必须加入顶级商盟**

**商盟共有三个级别（xx同乡会）（xx商会）（xx帮（浙帮））**

**会客厅：玩家会在此处理主线剧情以及结婚迎娶等事情，遇到的随机事件也会记录在这个地方**

**玩家后期可以在会客厅建立基金系统**

**可以建造孤儿院等设施（钱转换为信用）**

**可以建造死士营等设施（信用转换为钱）**

**迎娶公主条件：与皇室有至少一条贸易路线，拥有三十家以上店铺，拥有超过十条永久贸易路线，拥有超过十个永久资源产地，完成了皇室随机事件**

**迎娶富家千金条件：拥有巨额财富，加入了顶级商盟，完成了商盟随机事件**

**迎娶名官之后条件：信用额满值，建造了孤儿院等设施，完成了散财随机事件**

**以下为飞了叶子后写下的需求：**

**店铺合并系统：共有十八种店铺，把四种店铺合在一起，打造商业圈，收益增加，建立商业一条街，成为商道巨子！**

**打手系统：雇佣打手保镖，每月支付一定费用，为商店和货运护航，还可以去收其他人保护费，成为黑道地下王者**

**小妾系统：我全部都要！到了古代就要娶一百个老婆**

**海运系统：开启航道，开启大航海时代，买外国货品**